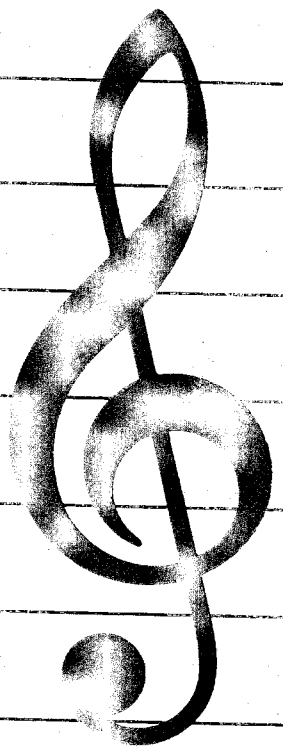
Technics

KEYBOARD

SX-KN2000



Technics

MODE D'EMPLOI

Attention

Tension (à l'exception de l'Amérique du nord, du Mexique, de la Nouvelle-Zélande et de l'Europe excepté l'Angleterre)
Avant de mettre cet appareil sous tension, s'assurer que le sélecteur de tension situé sur le panneau arrière est réglé sur la tension locale. Pour régler le sélecteur de tension, utiliser un tournevis.
Avant toute utilisation, prière de lire l'avertissement apparaissant à la page 2.

POUR CANADA
L'interférence radioélectrique générée par cet appareil numérique de type B ne dépasse pas les limites énoncées dans le Règlement sur les perturbations radioélectriques, section appareil numérique, du Ministère des Communications.

Avant de commencer à jouer

Il est recommandé de lire attentivement ce mode d'emploi afin de profiter agréablement et longtemps de cet instrument, et de vous familiariser avec les remarquables possibilités du clavier KN2000.

Ce mode d'emploi comprend les parties suivantes.

FONCTIONS DE BASE	Cette partie comprend une explication des procédures de base et de quelques points importants qui vous seront utiles pour l'utilisation complète de l'instrument.
APPLICATIONS PRATIQUES	Cette partie comprend les explications détaillées sur sonorité, effet, rythme, **SEQUENCER**, **COMPOSER**, Lecteur, et MIDI.
REFERENCE GUIDE (brochure séparée)	Guide de référence pour **SOUND GROUP**, **RHYTHM GROUP**, données MIDI, etc.

Précautions d'utilisation

Installation de l'instrument

1. Choisir un endroit bien ventilé.
   Faire attention que la ventilation autour de l'instrument soit suffisante et que les orifices de ventilation ne soient recouverts par aucune matière comme par exemple un rideau.
2. Ne pas placer l'instrument à proximité d'une source de chaleur excessive.
3. Ne pas le placer non plus à un endroit où il pourrait être soumis à l'humidité, à des vibrations ou à la poussière.

Alimentation de l'instrument

1. Assurez-vous que la tension indiquée sur le sélecteur à l'arrière de l'instrument correspond bien à la tension du secteur avant de connecter le câble d'alimentation.
2. Un bloc d'alimentation externe ne peut être utilisé.

Utilisation du cordon d'alimentation

1. Ne jamais toucher le cordon d'alimentation avec des mains mouillées.
2. Ne jamais tirer sur ce cordon pour le débrancher.

L'insertion d'objet métallique à l'intérieur de l'instrument peut engendrer des dommages électriques.

Soyez particulièrement prudent si des enfants demeurent à proximité de l'instrument.

Si malencontreusement cela arrivait, débranchez le câble d'alimentation de l'instrument et faites appel à votre revendeur.

Si de l'eau pénètre dans l'instrument

Débranchez le câble d'alimentation et faites appel à votre revendeur.

Par précaution ne pas placer de vase ni de récipient contenant un liquide, sur le dessus de l'instrument.

Si quelque chose vous paraît anormal

Couper l'alimentation générale immédiatement, débrancher le câble d'alimentation et faites appel à votre revendeur.

Ne pas utiliser l'instrument jusqu'à ce qu'il soit réparé par un technicien qualifié.

- L'instrument contient une alimentation, il est donc normal qu'il dégage un peu de chaleur.

A propos du cordon d'alimentation

Si celui-ci est détérioré, partiellement entamé, cassé ou réalise un mauvais contact, il peut engendrer un risque d'incendie ou de court-circuit. NE JAMAIS UTILISER un cordon d'alimentation en mauvais état. Remplacez-le immédiatement en vous adressant à votre revendeur.

Ne pas toucher les parties internes de l'instrument

Certaines parties internes de l'instrument sont soumises à un voltage important. Ne jamais tenter de démonter le couvercle ou le panneau arrière de l'instrument et de toucher les éléments internes à main nue ou avec un tournevis.

Ne jamais procéder à une réparation quelconque par vous-même. Faites appel à un technicien qualifié.

Entretien

Les instructions suivantes vous permettront une utilisation optimale de votre instrument.

- Assurez-vous que l'alimentation générale de l'instrument soit bien coupée après chaque utilisation de celui-ci. Ne pas actionner le commutateur **POWER** plusieurs fois de suite.
- Pour l'entretien de l'ébénisterie utilisez un chiffon doux et sec. Vous pouvez utiliser des produits d'entretien ne contenant pas de solvants.

EN CAS DE PROBLEME, FAITES APPEL A VOTRE REVENDEUR OU A UN TECHNICIEN QUALIFIE.

Table des matières

FONCTIONS DE BASE

Commandes et fonctions 6
Initiation 8
- Avant de jouer 8
- Utilisation 9

Ecoute de la démonstration 10
- Ecouter une démonstration de sonorité ou de rythme 10
- Ecoute de la démonstration de style musical 11

Sélection d'autres sonorités 12
Utilisation des effets 13
Utilisation des rythmes automatiques 14
Accompagnement automatique 16
- Utilisation d'AUTO PLAY CHORD 16

Entregistrement d'une interprétation 18

APPLICATIONS PRATIQUES

A propos de l'écran d'affichage 20

Partie I Sonorités et effets

Sélection des sonorités 25
Assignation des sections du clavier 26
Effets 28
Transpose 30
Techni-chord 31
BGS Background Sound (ambiance sonore) 31

Partie II La section rythmique

Sélection des rythmes 32
Reproduction d'un rythme 33
Auto Play Chord 35
One Touch Play 38
Music Style Select 39
Music Style Arranger 40
Panel Memory 41
Réglages des fonctions du contacteur au pied et des Pads 42

Partie III La fonction SEQUENCER

A propos du séquenceur 43
La fonction Easy Record 45
Les différentes parties du Sequencer 46
Enregistrement en temps réel (Realtime Record) 47
Enregistrement en pas à pas (Step Record) 49
Assignation des pistes (Track Assign) 54
Fonctions d'édition d'une interprétation 55

SONG CLEAR	QUANTIZE	MEASURE COPY
TRACK CLEAR	TRACK MERGE	
VELOCITY CHANGE	MEASURE ERASE	

Enregistrement par insertion (Punch Record) 59
Reproduction d'un morceau enregistré 60
Reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (Sequencer Medley) 61

Partie IV La fonction COMPOSER

A propos du Composer 62
Modification d'un rythme pré-sélectionné: préparatifs 63
Création d'un nouveau rythme: préparatifs 65
Enregistrement de votre Pattern 66
Reproduction du Pattern 68
Enregistrement en pas à pas 68
Les modes de la fonction Composer 70
Plage de courbure de hauteur (Bend Range) 71

Partie V La fonction du lecteur

A propos de la fonction du lecteur 72
Chargement de données 74
Formatage d'une disquette 75
Procédure de sauvegarde 76
Chargement de type de donnée unique 78

Partie VI Modifier les sonorités

Le mode Sound 79
Sound Setting 80
VOLUME PAN PITCH BEND RANGE
SUSTAIN KEY SHIFT PEDAL SETTING
DIGITAL EFFECT TUNING
Overall Touch Sensitivity 83
Master Tuning 84
Techni-chord Type 84
Left Hold 85
Reverb 86
DSP Effect (multi-effet numérique) 86
Reverb & DSP EFF Part Setting 88
Pad Sounds 88

Partie VII Créer des sonorités

A propos de la fonction Sound Edit 89
Easy Edit 90
General Edit 91
OCTAVE SHIFT MODULATION SOUND REVERB
VIBRATO DISTORTION
AUTOBEND & TRILL CONTROLLERS
Tone Edit 95
TONE ENVELOPE FILTER
LEVEL ENVELOPE KEY FOLLOW
Effect Edit 99
Mémoriser une nouvelle sonorité 99

Partie VIII MIDI

Qu'est ce que le MIDI 101
A propos des fonctions MIDI 102
Réglage des fonctions 103

- BASIC CHANNEL
- CONTROL MESSAGE
- PART SETTING
- REALTIME MESSAGES
- COMMON SETTING & P.MEM OUTPUT
- MIDI PRESETS
- INPUT/OUTPUT SETTING
- SYSEX BULK DUMP
- GENERAL MIDI

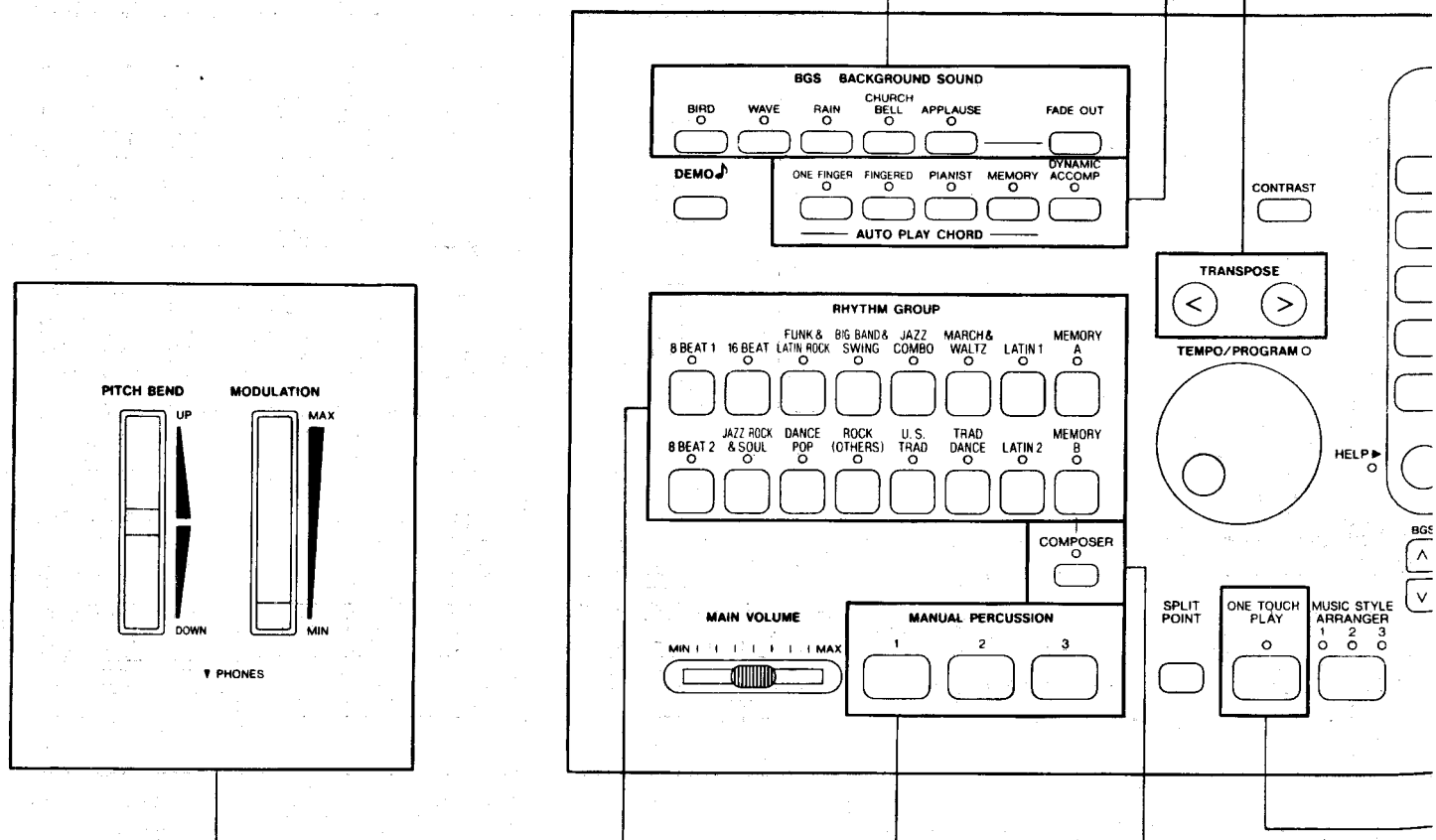
Initialisation 111
Options et connexions 112
Messages d'erreurs 113
Symptômes qui semblent être dus à un problème 114
Index 116
Caractéristiques 118

Commandes et fonctions

TRANSPOSE
Augmenter ou abaisser la tonalité du clavier entier. (Voir la page 30.)

AUTO PLAY CHORD
Permet d'ajouter un accompagnement automatique au rythme sélectionné. (Voir les pages 16, 35.)

BGS BACKGROUND SOUND
Il est possible d'ajouter des ambiances sonores à votre interprétation, tels que des gazouillis d'oiseaux, bruits de vagues. (Voir la page 31.)



RHYTHM GROUP
Divers motifs rythmiques sont disponibles pour chaque groupe de rythmes. (Voir les pages 14, 32.)

COMPOSER
Créer et enregistre les motifs rythmiques originaux. (Voir la page 62.)

PITCH BEND/MODULATION
La molette **PITCH BEND** permet de faire varier la hauteur de note en continu. La molette **MODULATION** sert à ajouter un effet de vibrato à la sonorité. (Voir la page 29.)

MANUAL PERCUSSION
Ajouter les sons d'instrument de percussion à votre interprétation avec les boutons. (Voir la page 35.)

DISPLAY
Affiche les informations d'interprétation, les réglages des fonctions et d'autres messages. (Voir la page 20.)

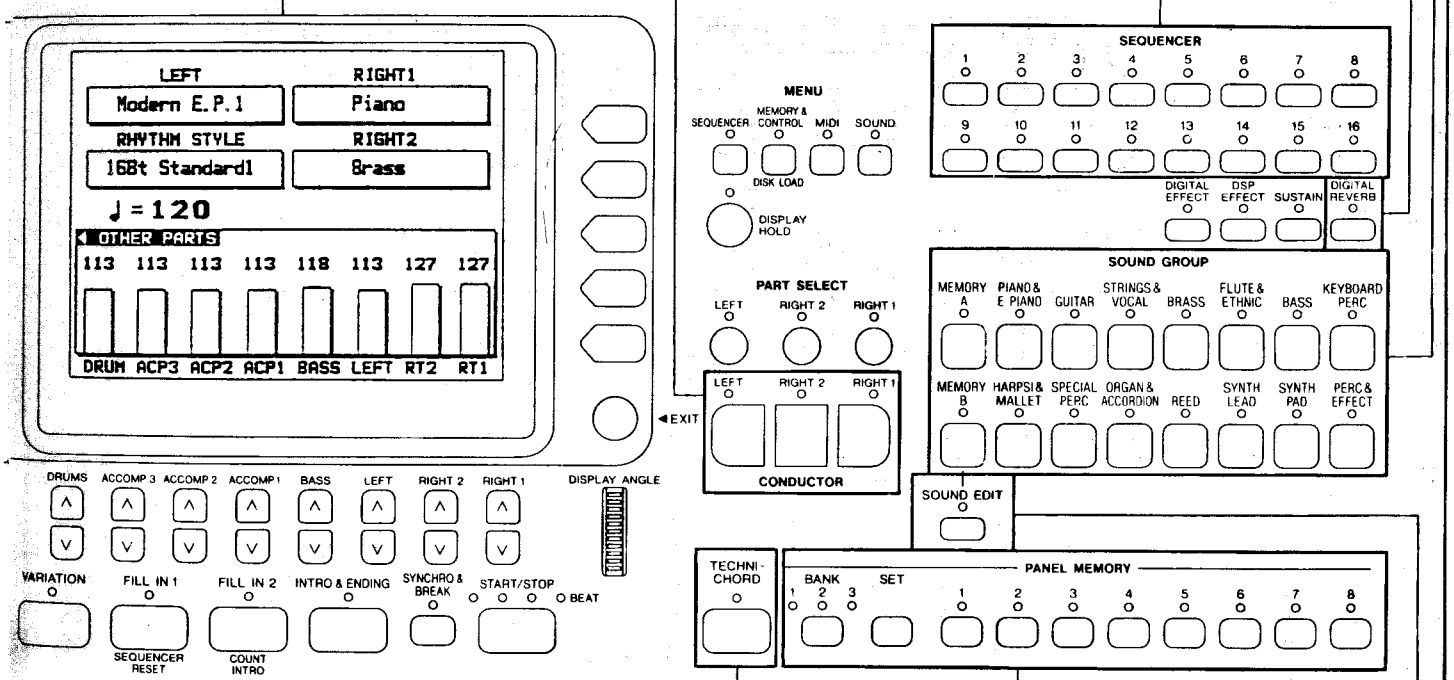
- Utiliser la molette **DISPLAY ANGLE** pour régler l'affichage à l'angle auquel il est le plus facile à lire.
- Utiliser le bouton **CONTRAST** pour régler l'affichage de manière qu'il soit facile à lire. (Voir la page 23.)

SOUND GROUP
Diverses sonorités sont disponibles pour chaque groupe de sonorités. (Voir les pages 12, 25.)

DIGITAL REVERB
Permet d'ajouter un effet de réverbération à la sonorité. (Voir les pages 13, 29.)

CONDUCTOR
Assigner une sonorité différente à chaque partie, puis assigner les parties désirées aux sections du clavier. (Voir la page 26.)

SEQUENCER
Enregistre et reproduit l'interprétation. (Voir les pages 18, 43.)



TECHNI-CHORD
Les accords en harmonie avec la mélodie jouée sont ajoutés automatiquement. (Voir la page 31.)

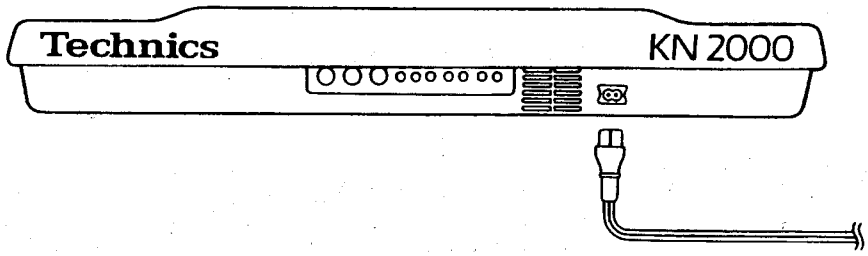
PANEL MEMORY
Enregistre les réglages de panneau, pour les rappeler instantanément en appuyant seulement sur un ou deux bouton(s). (Voir la page 41.)

ONE TOUCH PLAY
Les sonorités et effets qui s'apparient au rythme sélectionné sont automatiquement sélectionnés. (Voir les pages 16, 38.)

SOUND EDIT
Modifie les sonorités pré-sélectionnées pour créer des sonorités nouvelles et originales. (Voir la page 89.)

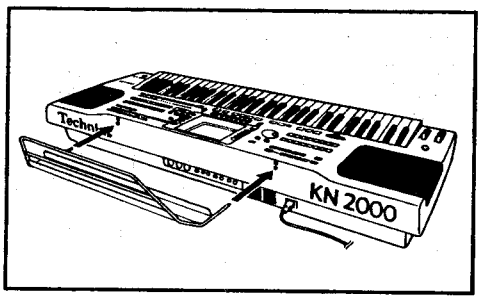
Initiation

Avant de jouer

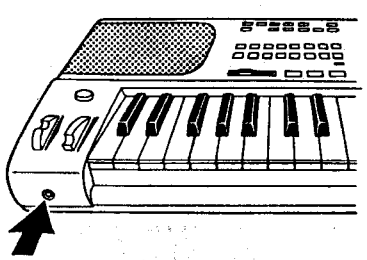


1 Raccorder le cordon d'alimentation à une prise secteur.

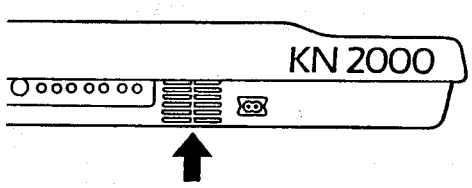
2 Mettre en place le pupitre comme indiqué.



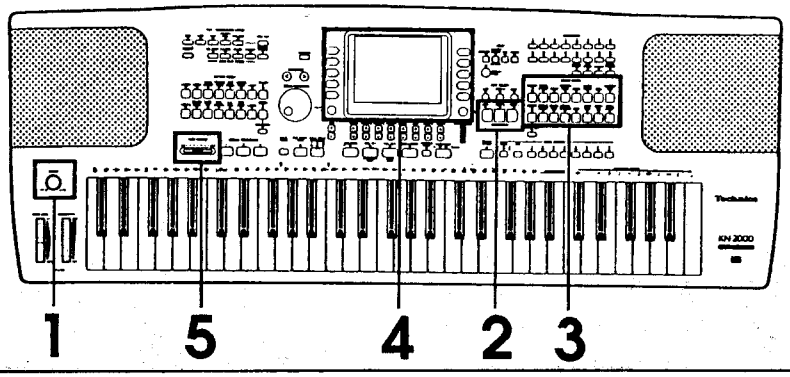
- Il est possible de connecter un casque d'écoute (vendu séparément) à la borne du casque d'écoute. Ceci coupe automatiquement les hauts-parleurs, et le son n'est émis que dans le casque d'écoute.



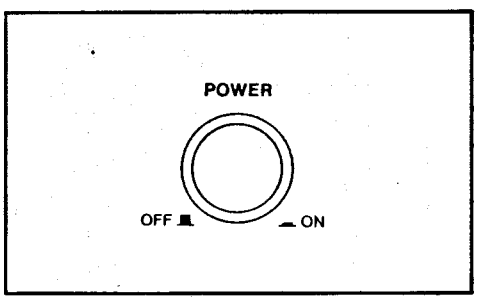
- L'accord de l'instrument peut être ajuster lors d'une utilisation avec d'autres instruments. (Voir la page 84.)
- Assurez-vous que les orifices d'aération à l'arrière de l'instrument ne sont pas bouchés.
- Le ventilateur incorporé se met à fonctionner uniquement quand la température intérieure dépasse un niveau donné.



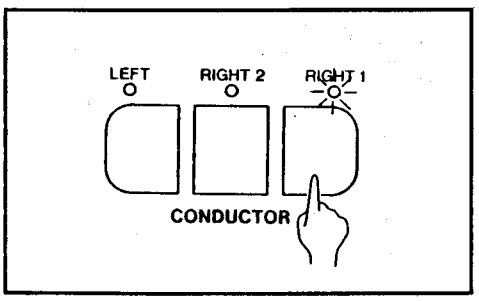
Utilisation



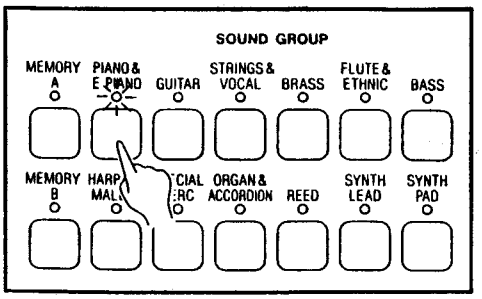
1 Appuyer sur le bouton **POWER** pour le mettre en service.



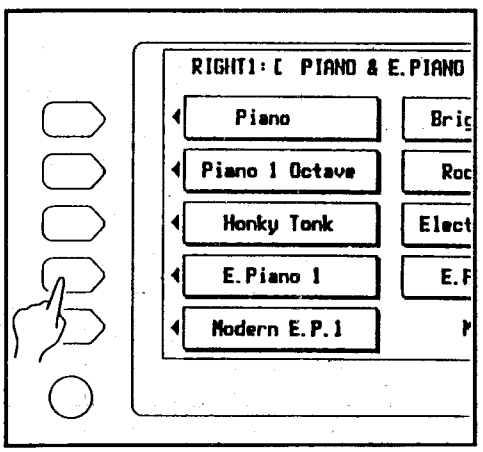
2 Dans la section **CONDUCTOR** sur le panneau, appuyer sur le bouton **RIGHT 1** pour le mettre en service.



3 Dans la section **SOUND GROUP**, appuyer sur le bouton **PIANO & E PIANO**.

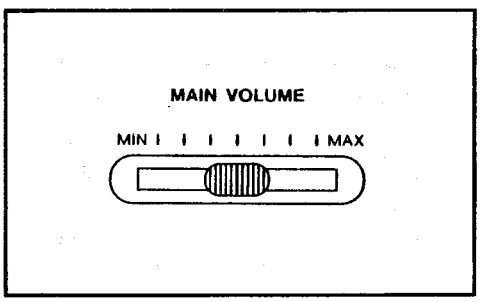


4 Sélectionner E. Piano 1 dans la liste des sonorités sur l'écran.



- Jouer n'importe quelle note sur le clavier. La sonorité E. Piano 1 est produite.

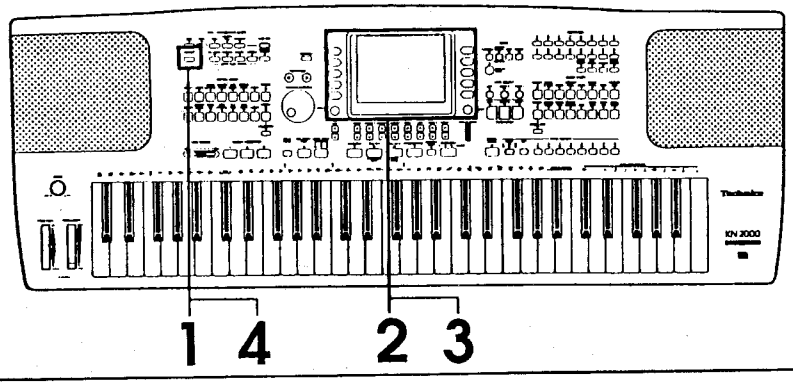
5 Régler **MAIN VOLUME** à un niveau approprié à l'aide du curseur.



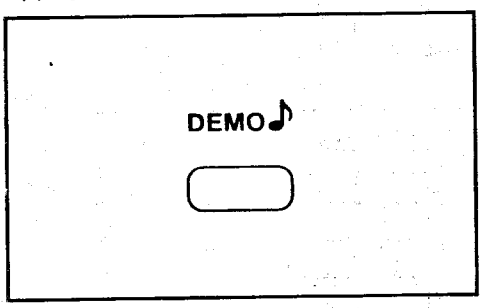
- Le clavier est doté d'une fonction "Touch Response" (clavier dynamique). Le volume dépend de la vitesse avec laquelle on appuie sur les touches.

Ecoute de la démonstration

Ecouter une démonstration de sonorité ou de rythme.

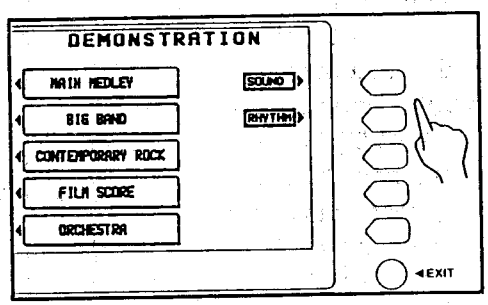


1 Appuyer sur le bouton **DEMO** ♪.



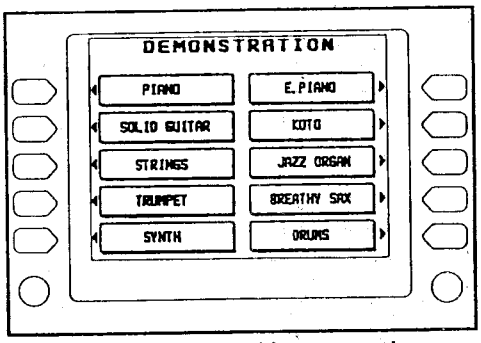
- L'affichage DEMONSTRATION apparaît.

2 Sélectionner SOUND ou RHYTHM sur l'écran.



- L'affichage change.

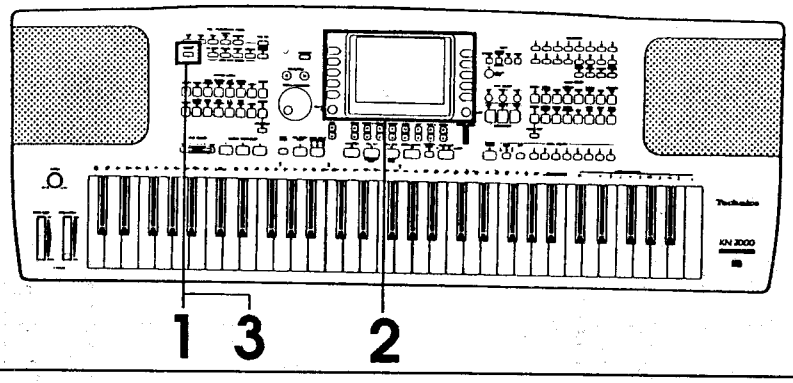
3 Appuyer sur le bouton pour obtenir la démonstration de la sonorité ou du rythme que l'on désire entendre.
<Exemple: SOUND>



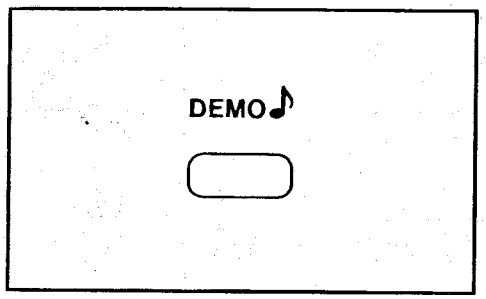
- La séquence de démonstration correspondant au choix effectué commence alors.
- Répéter cette procédure pour écounter d'autres démonstrations de sonorités et de rythmes.
- Pour passer de la démonstration SOUND à la démonstration RHYTHM, ou vice versa, appuyer sur le bouton **EXIT** et recommencer les opérations depuis l'étape 2.
- Pour mettre fin à la démonstration avant qu'elle ne soit terminée, appuyer à nouveau sur le bouton de la sonorité ou du rythme choisi.

4 Après avoir terminé d'écouter les morceaux de démonstration, appuyer à nouveau sur le bouton **DEMO** ♪.

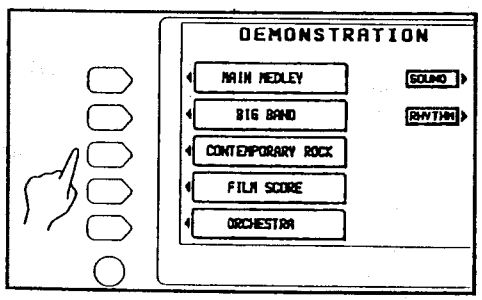
Ecoute de la démonstration de style musical



1 Appuyer sur le bouton **DEMO** ♪.

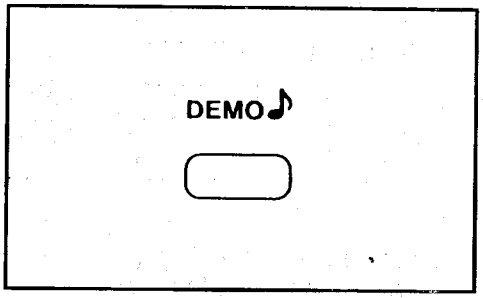


2 Appuyer sur le bouton à gauche de l'écran pour obtenir la démonstration de style que l'on désire entendre.



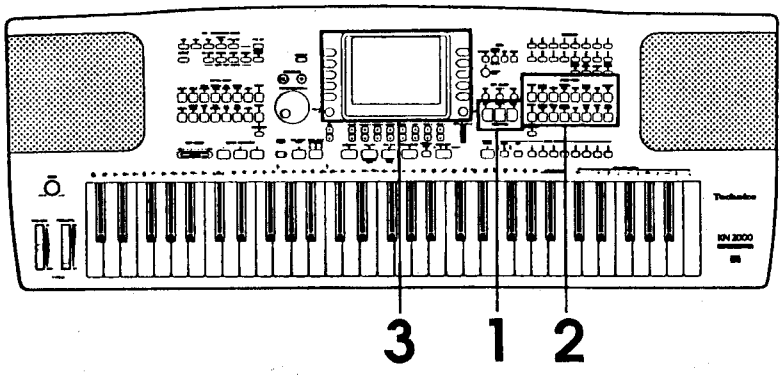
- La démonstration correspondant à la sélection effectuée commence.
- Procéder de la même manière pour écouter d'autres styles.

3 Après avoir terminé d'écouter les morceaux de démonstration, appuyer à nouveau sur le bouton **DEMO** ♪.

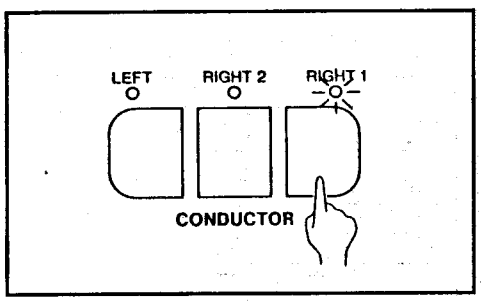


- Si vous pressez et maintenez le bouton **DEMO** ♪ quelques secondes, ou si vous pressez le bouton **DEMO** ♪ puis le bouton **START/STOP**, les démonstrations de rythmes, de sonorités et de style s'enchaîneront successivement. Cet enchaînement continuera jusqu'à ce que le bouton ou le bouton **START/STOP** soit pressé de nouveau.
- Certains boutons sont inutilisables pendant les démonstrations.

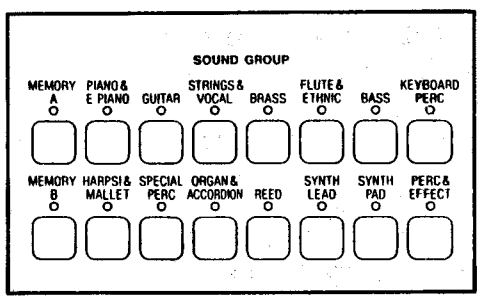
Sélection d'autres sonorités



1 Dans la section **CONDUCTOR**, appuyer sur le bouton **RIGHT 1**.

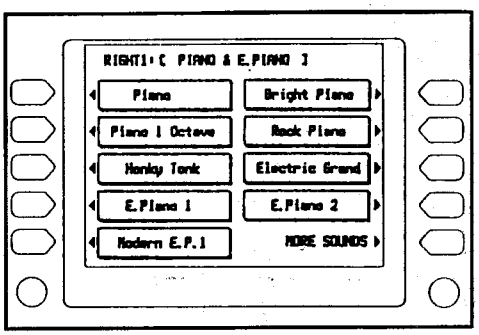


2 Dans la section **SOUND GROUP**, choisir un groupe de sonorités.



- L'affichage change.

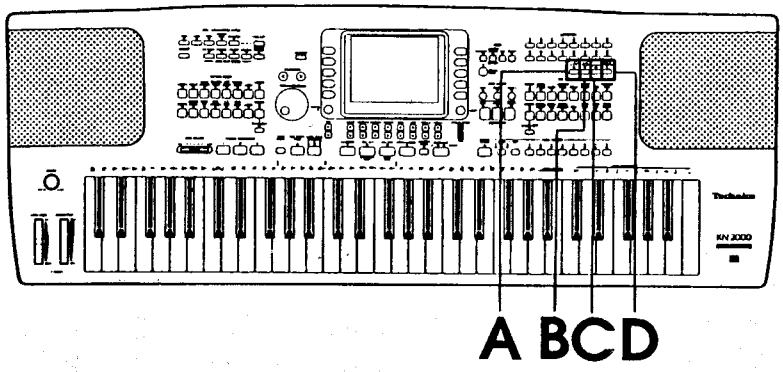
3 Sélectionner une sonorité sur l'écran. <Exemple: **PIANO & E PIANO**>



- Pour visualiser la suite de la liste, appuyer sur le bouton MORE SOUNDS.
- L'écran retourne automatiquement à son affichage précédent.

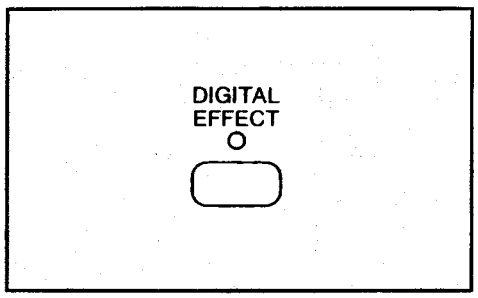
- Il est également possible de mélanger des sonorités et de jouer des sonorités différentes sur les sections gauche et droite du clavier. (Voir la page 26.)

Utilisation des effets



Pour ajouter de l'ampleur à la sonorité

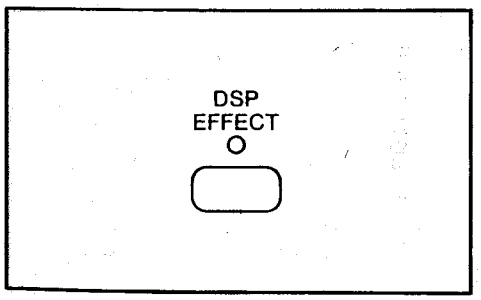
A Appuyer sur le bouton **DIGITAL EFFECT** pour le mettre en service.



- La sonorité devient plus ample et plus profonde.

Pour changer le type d'effet

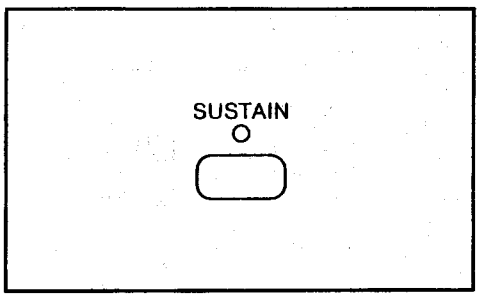
B Appuyer sur le bouton **DSP EFFECT** pour le mettre en service.



- Divers effets sont ajoutés aux sonorités.

Pour ajouter du sustain

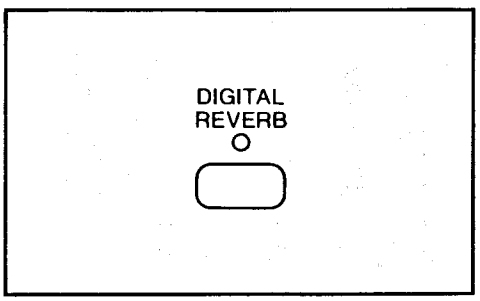
C Appuyer sur le bouton **SUSTAIN** pour le mettre en service.



- Jouer une note et relâcher la touche. Le son disparaît progressivement lorsque l'on relâche la touche.

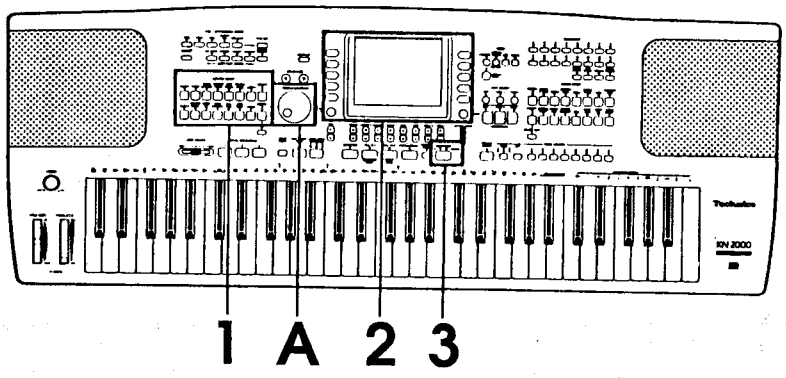
Pour ajouter de la réverbération

D Appuyer sur le bouton **DIGITAL REVERB** pour le mettre en service.

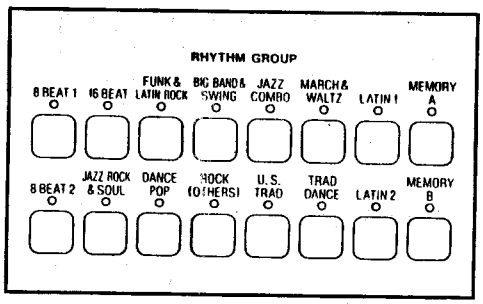


- L'effet de réverbération est appliqué à toutes les sonorités.

Utilisation des rythmes automatiques

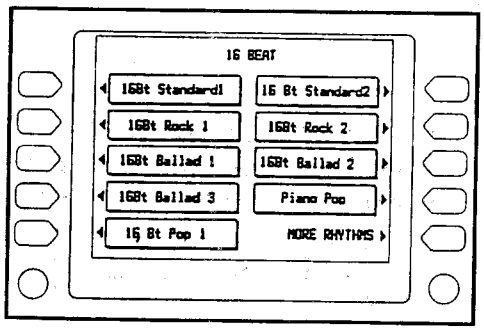


1 Dans la section **RHYTHM GROUP**, choisir un groupe de rythmes.



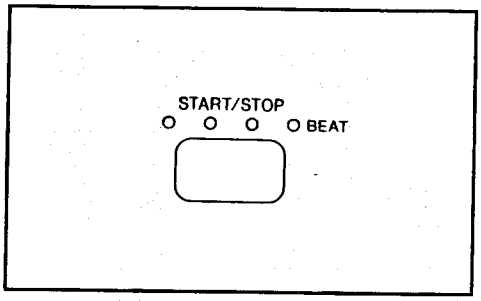
- L'affichage change.

2 Sélectionner un rythme sur l'écran.



- Pour visualiser la suite de la liste, appuyer sur le bouton MORE RHYTHMS.
- L'écran retourne automatiquement à son affichage précédent.

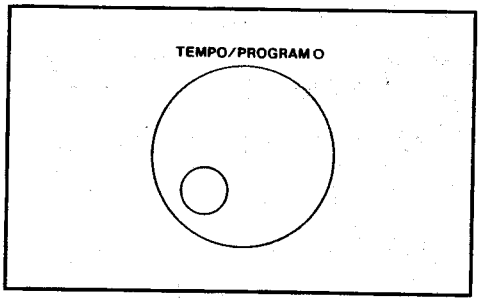
3 Faire débuter le rythme en appuyant sur le bouton **START/STOP**.



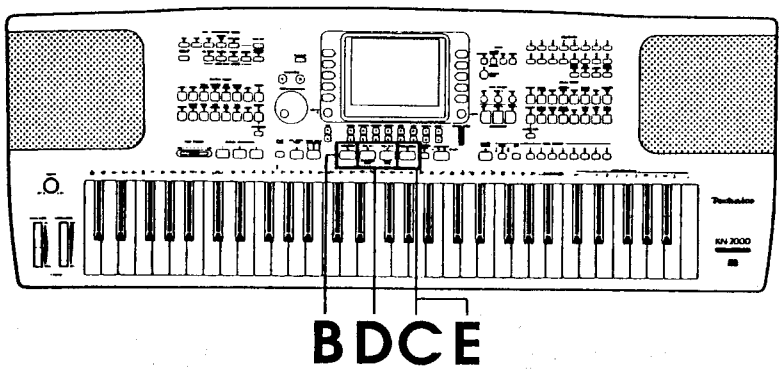
- Arrêter le rythme en appuyant à nouveau sur le bouton **START/STOP**.

Réglage du tempo

A Régler le tempo à l'aide du cadran **TEMPO/PROGRAM**.

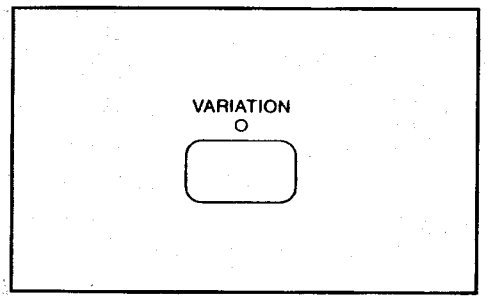


- Le tempo est indiqué sur l'affichage sous la forme "♩ = ".



Sélection d'un variation du motif

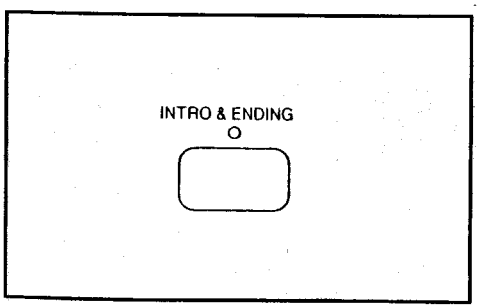
B Durant l'interprétation de rythme, appuyer sur le bouton **VARIATION** pour le mettre en service.



- Le motif rythmique devient plus éclatant.

Insertion d'un motif d'introduction

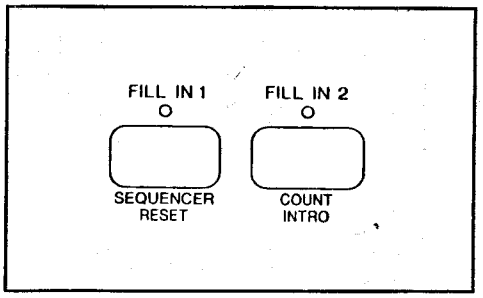
C Pour faire débuter l'interprétation par une introduction, appuyer sur le bouton **INTRO & ENDING** avant de lancer le rythme.



- Une introduction est jouée, puis le motif normal débute.

Insertion d'un motif "fill-in"

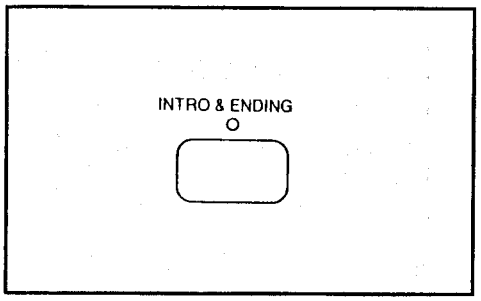
D Appuyer sur un des boutons **FILL IN 1** ou **FILL IN 2** pendant la reproduction d'un motif rythmique pré-selectionné.



- La reproduction d'un motif de "fill-in" commence immédiatement.

Insertion du motif final

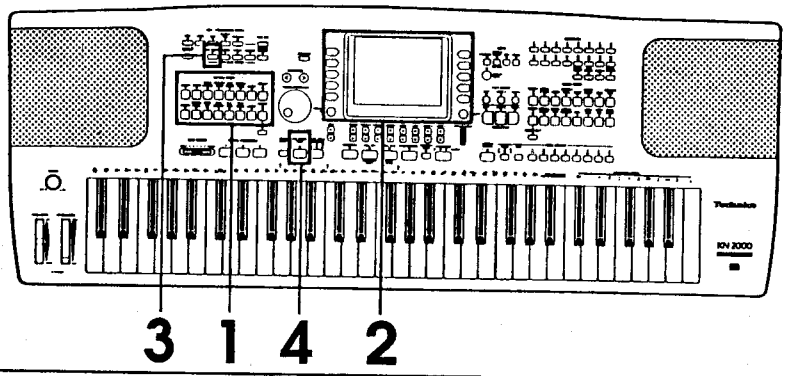
E Appuyer sur le bouton **INTRO & ENDING** pendant la reproduction d'un rythme.

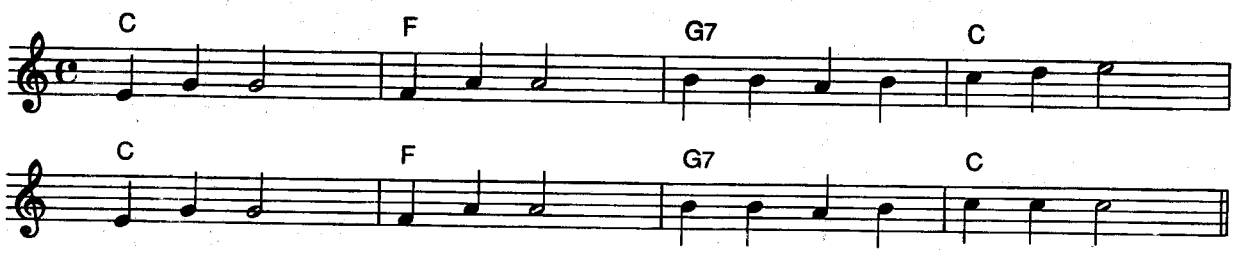


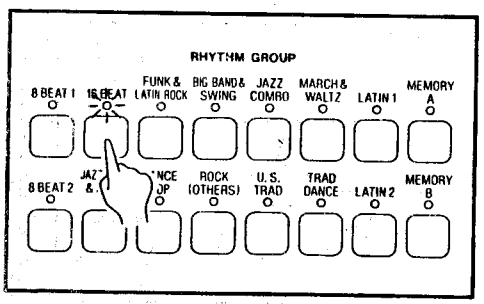
- Un motif final est émis immédiatement, puis la reproduction du rythme s'arrête.

Accompagnement automatique

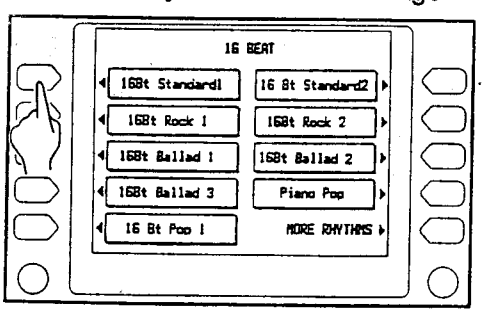
Utilisation d'AUTO PLAY CHORD



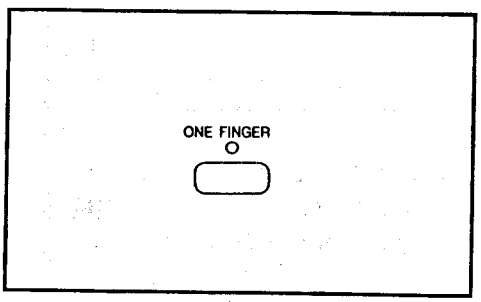
Utiliser **AUTO PLAY CHORD** pour le morceau suivant.

1 Dans la section **RHYTHM GROUP**, appuyer sur le bouton **16 BEAT**.



2 Sélectionner 16Bt Standard 1 dans la liste des rythmes sur l'affichage.

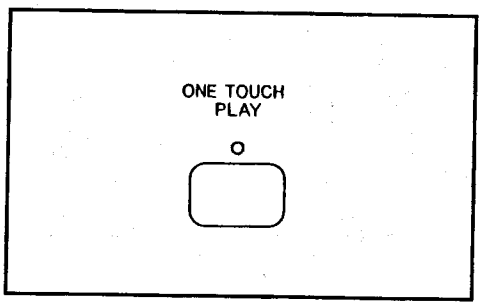


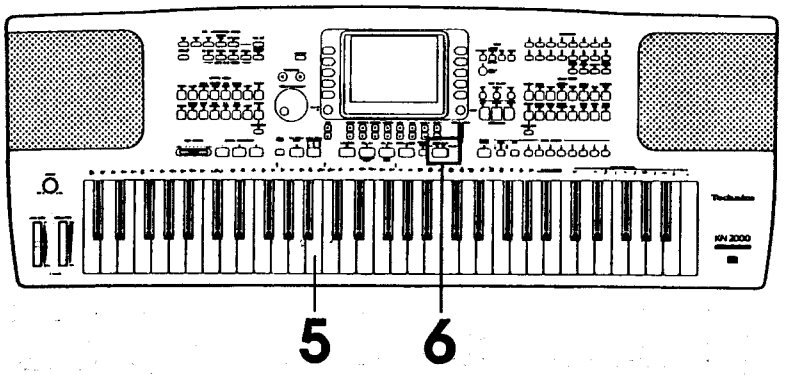
3 Appuyer sur le bouton **ONE FINGER** pour le mettre en service.



- Le clavier se divise automatiquement en sections gauche et droite.

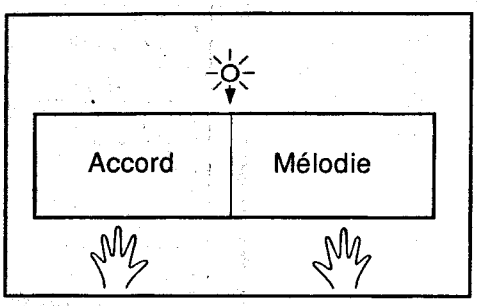
4 Appuyer sur le bouton **ONE TOUCH PLAY** et le maintenir enfoncé jusqu'à ce que le voyant s'éteigne.





5

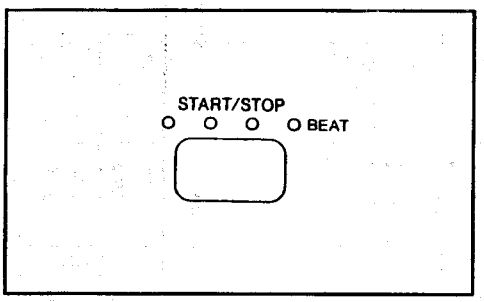
Jouer les accords avec la main gauche et la mélodie avec la main droite.



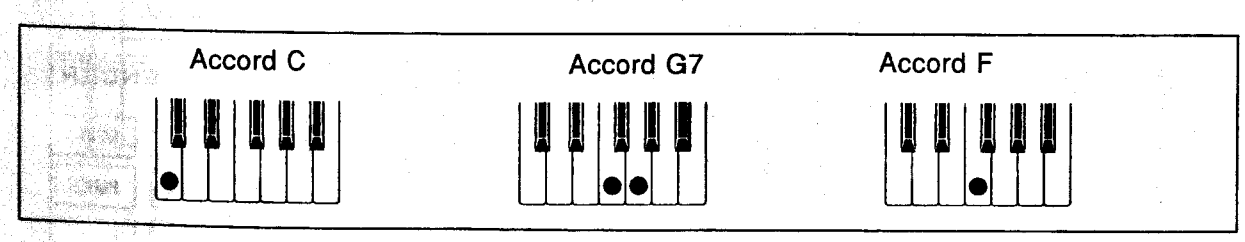
- Le fait d'appuyer sur une touche de la section gauche du clavier fait débuter la reproduction du motif rythmique automatique (déclenchement synchronisé).
- Lorsque l'on appuie sur la touche C (do) sur la section gauche du clavier, la reproduction d'un accompagnement en do majeur commence.
- Le fait de jouer la note de l'accord (note fondamentale) et la touche blanche située à sa gauche produit un accord de septième.

6

Lorsque l'interprétation est terminée, appuyer sur le bouton **START/STOP**.



- L'accompagnement automatique s'arrête.

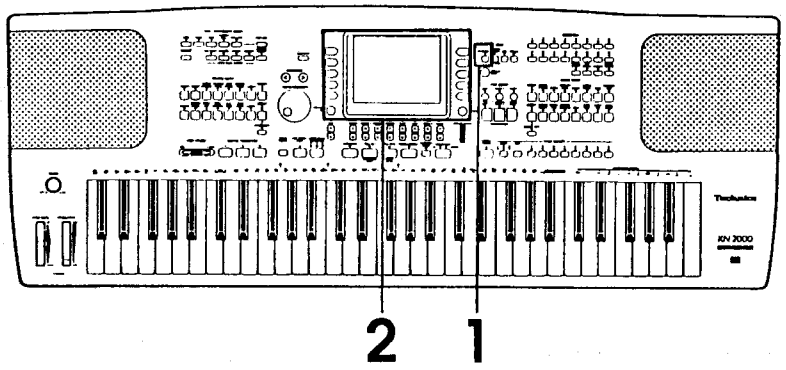


- Dans cet exemple, les accords ont été joués en appuyant la touche correspondant aux notes fondamentales (accords par **ONE FINGER**). Il est également possible de spécifier l'accord en jouant toutes ses notes. (Voir la page 36.)

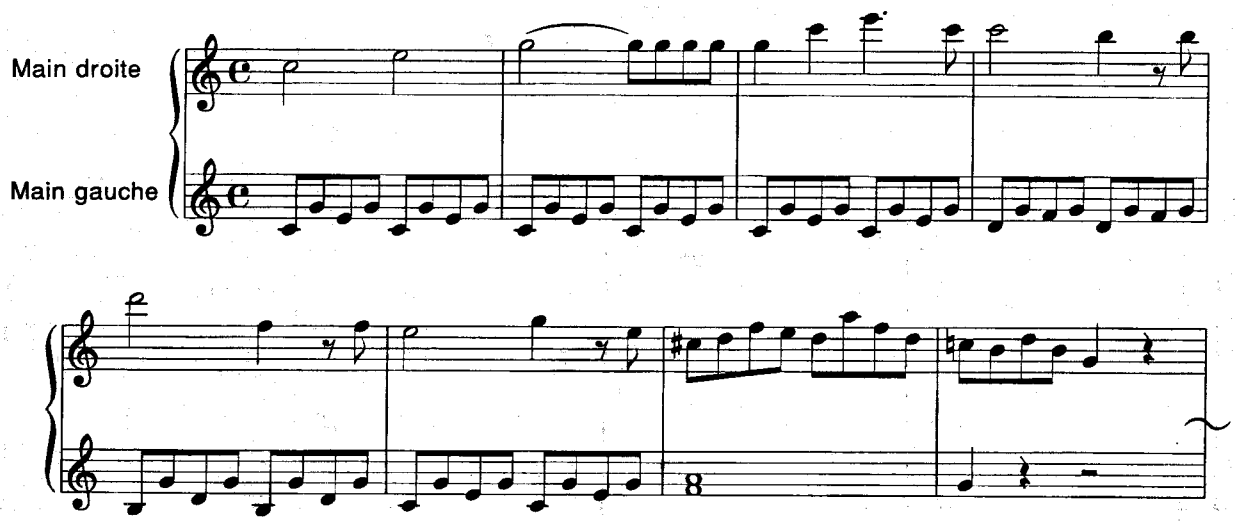
On peut remplacer automatiquement les réglages du panneau par les réglages convenant le mieux au style de musique choisi. (Voir la page 39.)

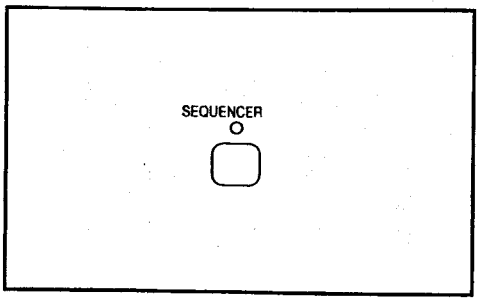
Enregistrement d'une interprétation

Utiliser le **SEQUENCER** pour enregistrer une interprétation.



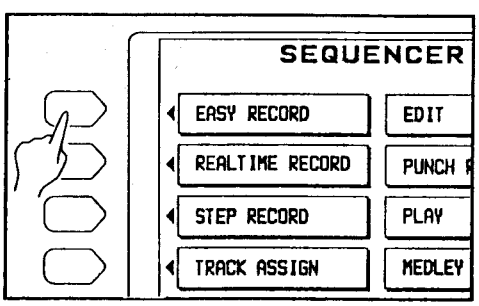
Sonatina

Sonorité: Piano 1 (partie **RIGHT 1**)

1 Appuyer sur le bouton **SEQUENCER** pour le mettre en service.

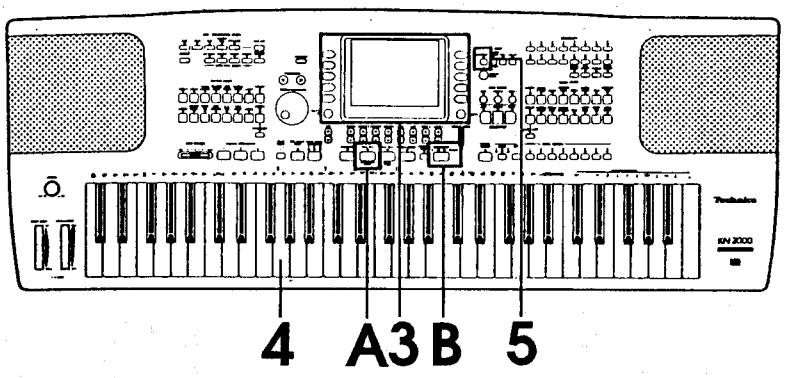


- L'affichage du menu **SEQUENCER** apparaît.

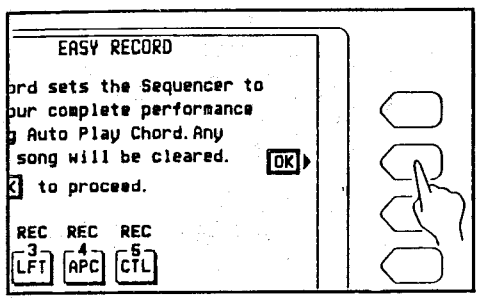
2 Sélectionner EASY RECORD.



- L'affichage EASY RECORD apparaît.

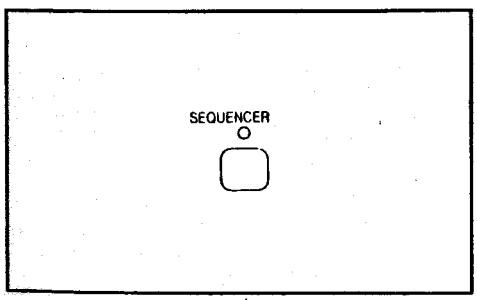


3 Appuyer sur le bouton OK.



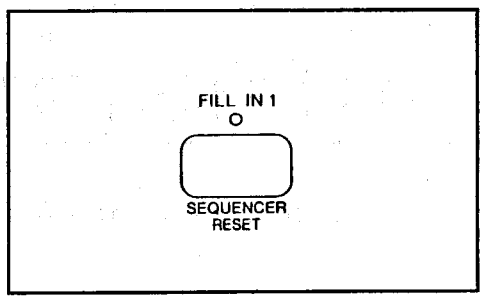
4 Jouer le morceau sur le clavier.

5 Lorsque l'on a terminé de jouer, appuyer à nouveau sur le bouton **SEQUENCER** pour le mettre hors service.

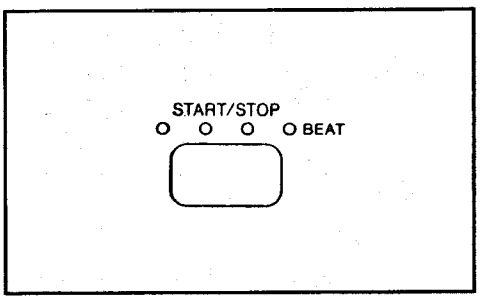


Reproduction du morceau enregistré

A Appuyer sur le bouton **SEQUENCER RESET (FILL IN 1)**.



B Appuyer sur le bouton **START/STOP**.



- Le morceau est reproduit exactement comme on l'a enregistré.

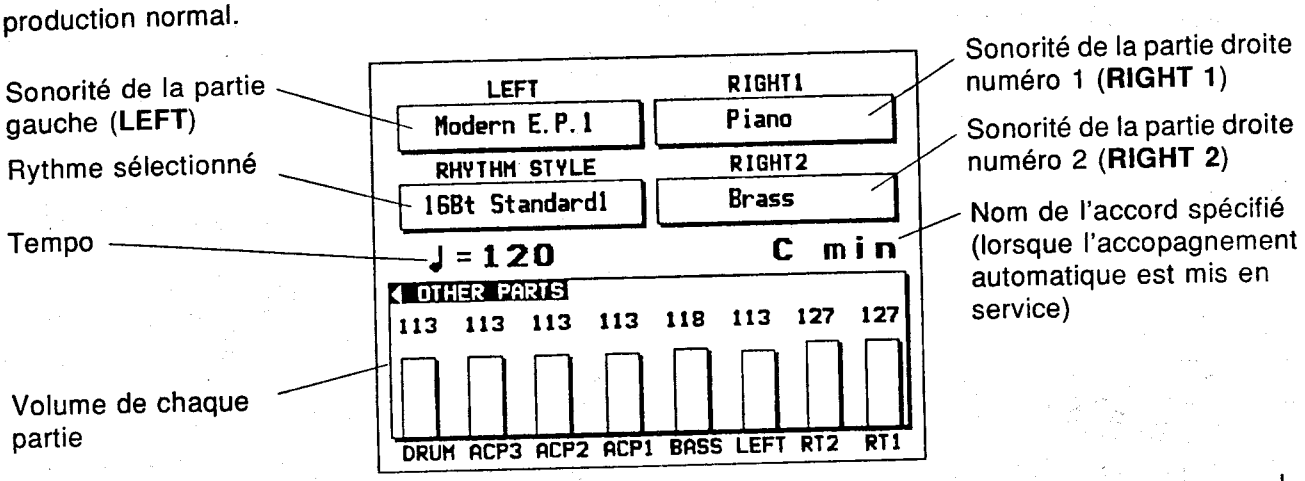
- Il est également possible d'enregistrer plusieurs parties séparément, puis de les reproduire simultanément pour obtenir une exécution d'ensemble. (Voir la page 47.)

A propos de l'écran d'affichage

L'écran d'affichage vous fournit diverses informations pour l'utilisation de la plupart des fonctions.

Affichage normal

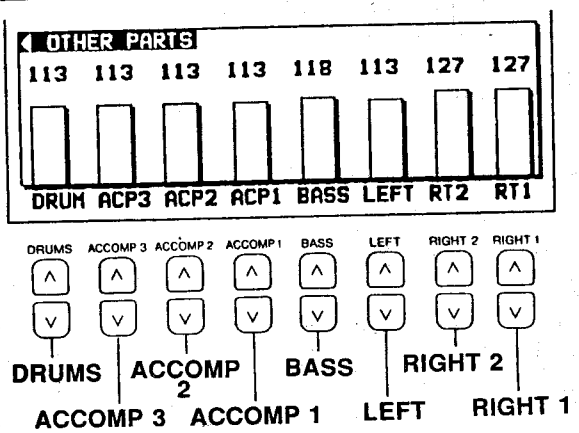
L'illustration vous montre le type d'affichage de l'écran au cours d'une utilisation en mode de reproduction normal.



Balance des volumes

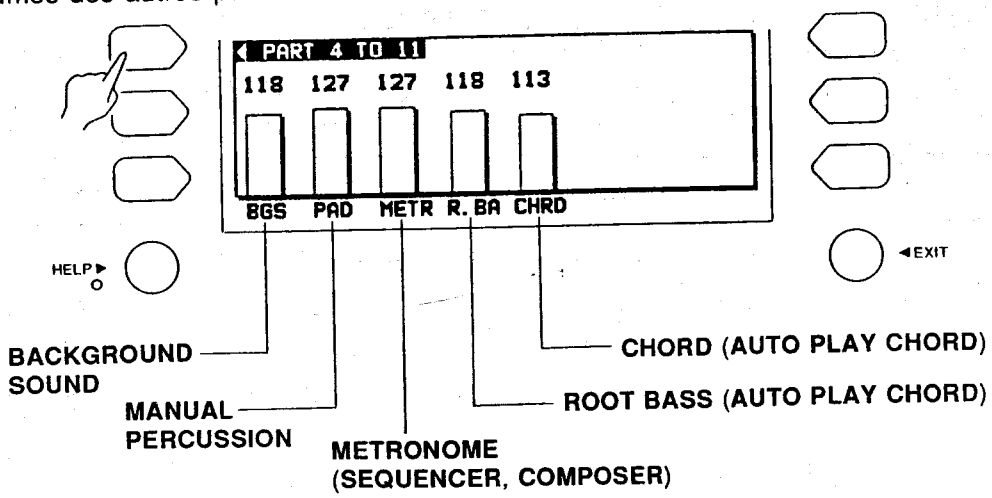
Sur la partie inférieure de l'écran d'affichage en mode normal, le volume de chacune des parties est indiqué sous forme de graphique et de numéro (0 à 127).

Utiliser les flèches ∧ et ∨ situées sous l'écran pour ajuster le volume de chaque partie.



■ Autres parties

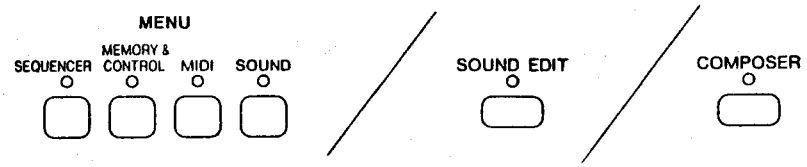
Si vous pressez le bouton correspondant à "OTHER PARTS" l'affichage de l'écran vous indiquera les volumes des autres parties.



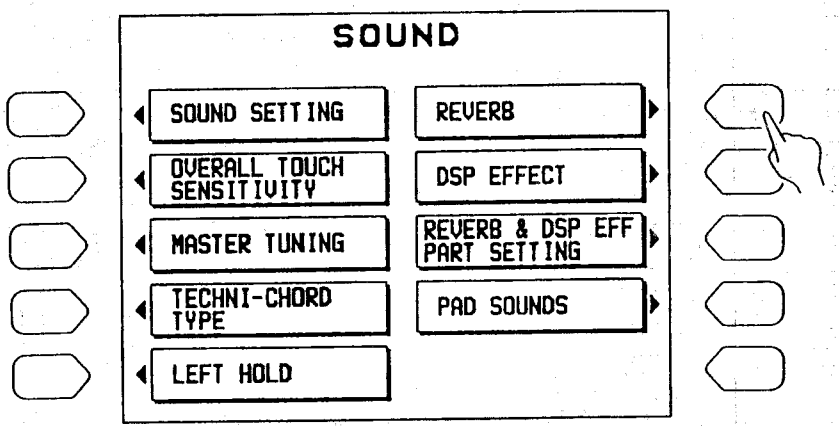
- Presser le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage normal de la balance des volumes.
- Ce bouton est également utilisé pour accéder à l'affichage du volume de PART 4 à 11 et à l'affichage de volume de PART 12 à 16. Ces sonorités sont utilisées conjointement aux fonctions **SEQUENCER** et MIDI.

Affichage des menus

Les boutons représentés ci-dessous contrôlent diverses fonctions. Presser l'un d'entre eux pour accéder au menu correspondant à la fonction.



■ **Exemple de l'affichage d'un menu: SOUND**
Sélectionner une fonction en pressant le bouton correspondant situé à droite ou à gauche de l'écran et indiqué par les flèches ◀ ou ▶ .

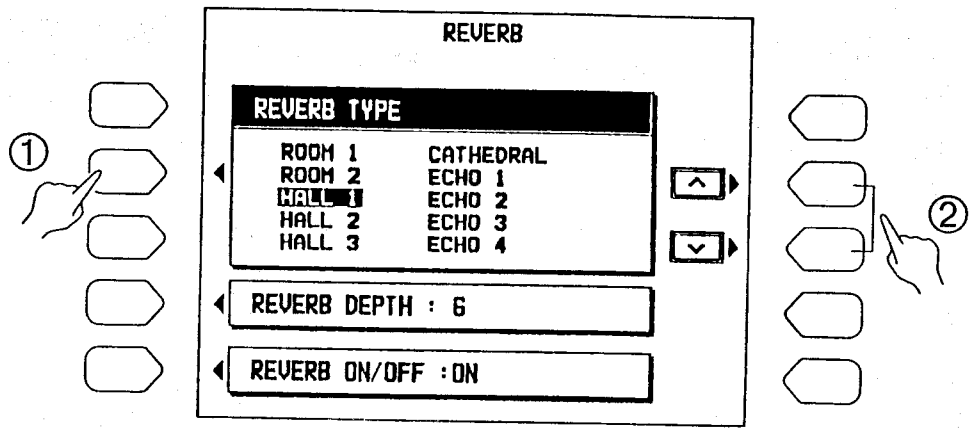


- Dans ce manuel d'utilisation, la procédure pour sélectionner une fonction du menu affiché est généralement abrégée sous la forme: "Sur l'affichage du menu **SOUND**, sélectionner REVERB" (voir l'illustration ci-dessus).

Utilisation de l'écran d'affichage

Lorsque vous programmez diverses fonctions, les réglages disponibles sont indiqués sur l'écran. Les boutons situés à droite, à gauche et/ou directement en dessous de l'écran vous permettent d'effectuer vos réglages.

■ **Exemple de réglage du REVERB**



<Exemple de procédure pour régler une fonction>

① Dans l'exemple ci-dessus, trois fonctions sont indiquées: REVERB TYPE, REVERB DEPTH et REVERB ON/OFF. Premièrement sélectionner l'une d'entre elles en pressant le bouton qui vous est indiqué par la flèche ◀ (la fonction choisie apparaît alors en surbrillance).

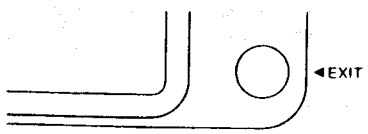
- Dans ce manuel la procédure vous indiquant que vous devez presser un bouton pour sélectionner une option de l'écran est exprimée simplement sous la forme: "Sélectionner REVERB TYPE"

② Les indicateurs ∧ et ∨ sur l'écran sont activés en pressant les boutons qui vous sont indiqués par les flèches ▶ . Ces boutons sont utilisés, lorsque c'est nécessaire, pour changer le réglage de la fonction sélectionnée.

- Dans ce manuel, cette procédure est exprimée de la façon suivante: "Utiliser les indicateurs ∧ et ∨ pour sélectionner le type de reverb".

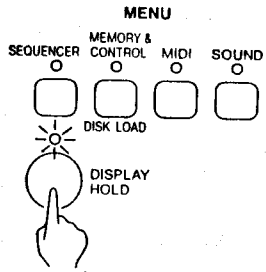
Bouton EXIT

Utiliser ce bouton pour revenir à l'affichage précédent.



Bouton DISPLAY HOLD

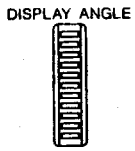
Presser ce bouton lorsque vous désirez que l'écran reste sur son affichage actuel. Par exemple, lorsqu'au cours d'une interprétation, vous désirez que l'écran vous indique un affichage qui n'est pas disponible en mode normal.

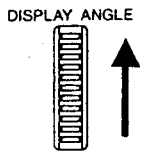


- Si vous pressez l'un des boutons **MENU**, le mode **DISPLAY HOLD** est annulé.

DISPLAY ANGLE (Angle de l'écran)

Utiliser la molette **DISPLAY ANGLE** pour régler l'angle de l'écran de façon, à ce qu'il soit plus facile à lire.





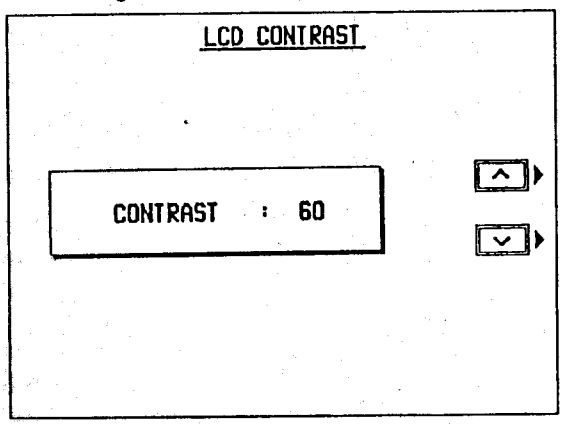
Avant le transport, redressez l'écran à la verticale en tournant la molette **DISPLAY ANGLE** dans le sens indiqué par la flèche jusqu'à ce qu'elle vienne en butée.

CONTRAST (Contraste)

Ajuster le contraste de l'écran

1. Presser le bouton **CONTRAST**.

- L'affichage LCD CONTRAST apparaît.

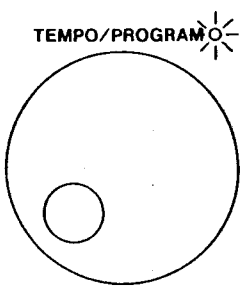


2. Utiliser les indicateurs ∧ et ∨ pour ajuster le réglage (1 à 100).
- Plus le chiffre est important, plus les caractères sont lumineux.
- A chaque pression sur le bouton **CONTRAST**, le nombre augmente de 10. Ceci permet d'obtenir rapidement le contraste désiré.

3. Presser le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage normal.

Sélecteur TEMPO/PROGRAM

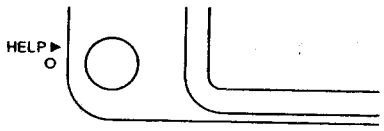
Si le voyant **TEMPO/PROGRAM** vert est allumé lorsque vous utilisez l'écran pour un réglage, ceci signifie que vous pouvez utilisez le sélecteur pour changer la valeur ou le réglage affiché.



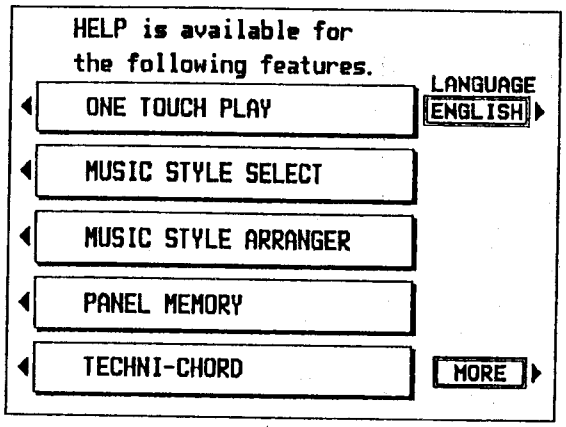
Ecran d'assistance à l'utilisateur HELP

Le KN2000 vous explique sur son écran l'utilisation de la plupart des fonctions.

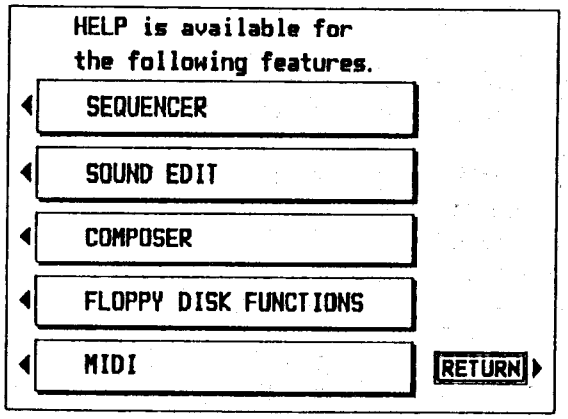
1. Presser le bouton **HELP** (en bas à gauche de l'écran) pour le mettre en fonction.



- L'affichage suivant apparaît:



- Presser le bouton MORE pour accéder aux autres fonctions.



- Presser le bouton RETURN pour revenir à l'écran précédent.

2. Sélectionner une fonction.

- Une information concernant la fonction sélectionnée apparaît sur l'écran. Il se peut que plusieurs pages soient disponibles. Vous pouvez les consulter en suivant les indications fournies par votre KN2000.
- Si vous pressez le bouton **HELP** pendant le réglage d'une fonction, l'affichage peut passer directement au mode **HELP**.
- Pour une explication détaillée des différentes fonctions, référez-vous aux pages s'y rapportant de ce mode d'emploi.

ONE TOUCH PLAY ..... page 38
MUSIC STYLE SELECT ..... page 39
MUSIC STYLE ARRANGER .... page 40
PANEL MEMORY ..... page 41
TECHNI-CHORD ..... page 31
SEQUENCER ..... page 43
SOUND EDIT ..... page 89
COMPOSER ..... page 62
FLOPPY DISK FUNCTIONS .... page 72
MIDI ..... page 101

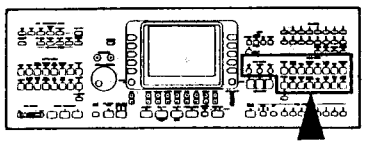
Utilisez le bouton LANGUAGE pour choisir la langue dans laquelle les messages doivent être affichés.

- Les messages **HELP** et les messages d'erreurs sont donnés dans la langue choisie.
- L'aspect de l'affichage sur l'instrument peut être différent de celui du manuel, ceci dépendant de la région d'achat de l'instrument et de la langue d'affichage choisie.

3. Après avoir lu le message, presser à nouveau le bouton **HELP** pour le mettre hors fonction.

Partie I Sonorités et effets

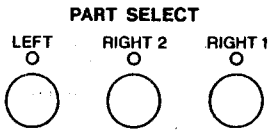
Sélection des sonorités



Sélectionner les sonorités pour les trois groupes de sonorités que vous pouvez jouer sur le clavier—**RIGHT 1**, **RIGHT 2** et **LEFT**. Après avoir choisi une section et un groupe de sonorités, sélectionner la sonorité désirée sur l'écran.

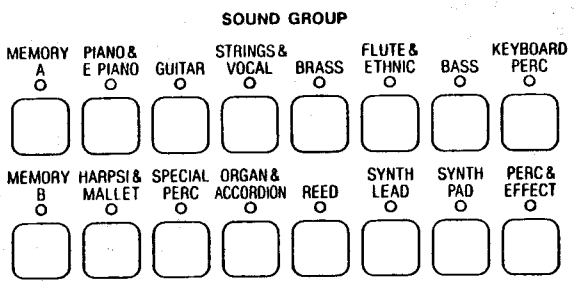
Sélectionner une sonorité.

1. Dans la section **PART SELECT**, choisir **RIGHT 1** (partie droite 1), **RIGHT 2** (partie droite 2) ou **LEFT** (partie gauche).



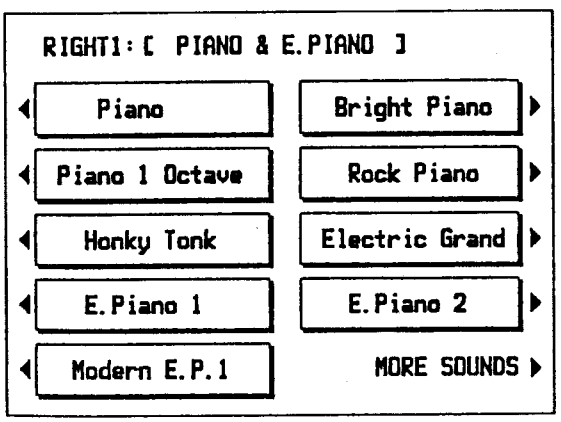
- Les boutons **CONDUCTOR** permettent de spécifier quelle sonorité est entendue. (Voir page suivante.)

2. Dans la section **SOUND GROUP**, sélectionner un groupe de sonorités.



- Une liste de toutes les sonorités disponibles vous est fournie dans le manuel séparé "REFERENCE GUIDE" joint à ce manuel.
- **MEMORY A** et **MEMORY B** sont destinés à la mise en mémoire des sonorités que vous pouvez créer (voir la page 89).
- La plupart des sonorités dans les groupes de sonorités **KEYBOARD PERC** et **PERC & EFFECT** n'ont pas de hauteur tonale étalonnées.

3. Sélectionner la sonorité désirée parmi celles figurant sur la liste affichée sur l'écran.



- Pour visualiser la suite de cette liste, presser le bouton MORE SOUNDS.
- Lorsque vous avez sélectionné une sonorité pour la partie que vous avez choisi à la première étape, l'écran revient à son mode d'affichage normal.
- La sonorité sélectionnée est automatiquement et indépendamment mémorisée de telle sorte que lorsque vous activez ce groupe de sonorités, cette sonorité soit toujours rappelée (sauf si vous effectuez une autre sélection).

4. Répéter les étapes 1 à 3 pour chacune des autres sonorités.

■ Sonorités de percussions

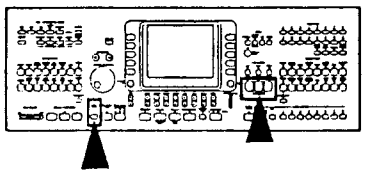
Vous pouvez effectuer un solo de percussions sur votre clavier.

1. Dans la section **SOUND GROUP**, pressez le bouton correspondant à **KEYBOARD PERC**.

2. Sélectionnez le KIT d'instruments à percussion désiré parmi la liste affichée sur l'écran.

3. Jouez sur votre clavier.

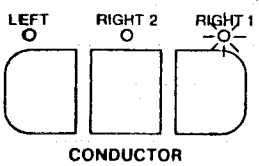
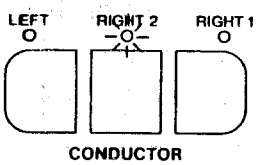
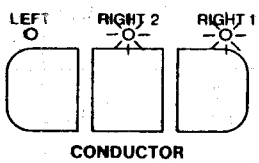
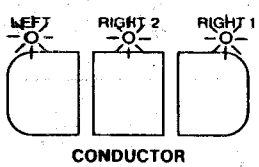
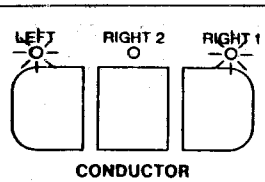
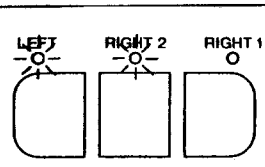
- Les sonorités d'instruments à percussion sont reproduites en fonction des touches jouées et correspondent aux instruments dessinés au-dessus des touches (pour plus de détails, référez-vous au guide "REFERENCE GUIDE" fourni avec ce manuel).
- Dans le Orchestral KIT et le Sound Effect KIT, l'arrangement des instruments de percussion est différent.



Assignation des sections du clavier

Les boutons de **CONDUCTOR** permettent d'activer les sections du clavier de plusieurs manières. Par exemple, vous pouvez choisir de jouer simultanément deux sonorités sur la totalité du clavier ou de diviser celui-ci en deux parties, droite et gauche (mode **SPLIT**), et d'assigner des sonorités différentes à chacune d'entre elles.

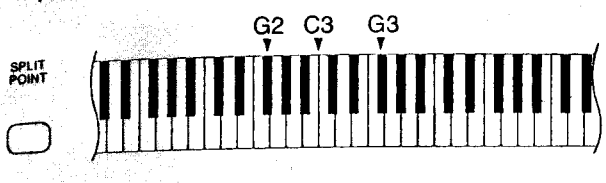
Conductor (sélecteur de parties)

Sélections du **CONDUCTOR**	Voici comment les sonorités sont assignées au clavier
	Toutes les touches reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 1**. **RIGHT 1**
	Toutes les touches reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 2**. **RIGHT 2**
	Toutes les touches reproduisent imultanément les sonorités assignées à **RIGHT 1** et **RIGHT 2**. **RIGHT 1 + RIGHT 2**
	Les touches de gauche reproduisent la sonorité assignée à **LEFT** et les touches de droite reproduisent les sonorités assignées à **RIGHT 1** et **RIGHT 2**. **LEFT** / **RIGHT 1 + RIGHT 2**
	Les touches de gauche reproduisent la sonorité assignée à **LEFT** et les touches de droite reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 1**. **LEFT** / **RIGHT 1**
	Les touches de gauche reproduisent la sonorité assignée à **LEFT** et les touches de droite reproduisent la sonorité assignée à **RIGHT 2**. **LEFT** / **RIGHT 2**

- Le volume de chaque partie peut être ajusté indépendamment (voir la page 20).
- Les conditions suivantes sont actives lorsque **AUTO PLAY CHORD** est utilisé.
  Mode **ONE FINGER, FINGERED**: Il n'est pas possible d'affecter des sonorités à toutes les touches.
  Mode **PIANIST**: Le clavier ne peut pas être divisé.

Point de partage du clavier (SPLIT)

Lorsque le clavier est divisé en deux parties, gauche et droite, le point de partage est indiqué par un indicateur lumineux. Vous pouvez changer la position de ce point de partage.



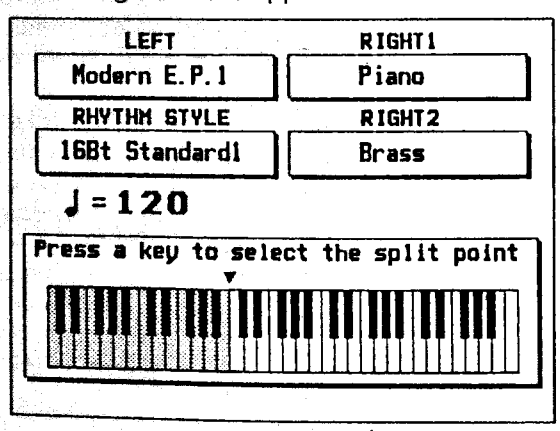
Chaque fois que vous pressez le bouton **SPLIT POINT** le nouveau point de partage du clavier vous est indiqué par un voyant lumineux. Ces voyants se succèdent dans l'ordre suivant: G2 → C3 → G3 → Point de partage personnalisé (voyants éteints—voir ci-dessous).

■ Personnalisation du point de partage

Si vous désirez partager votre clavier à un autre endroit que G2, C3 ou G3, effectuer la procédure suivante:

1. Presser et maintenir le bouton **SPLIT POINT** pendant quelques secondes.

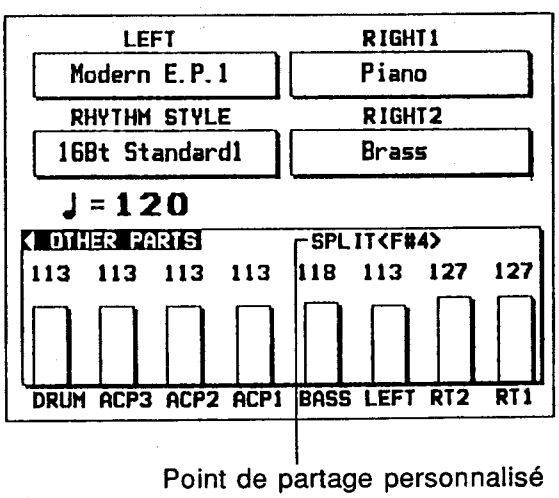
- L'affichage suivant apparaît.



2. Presser la touche du clavier correspondante au point de partage désiré.

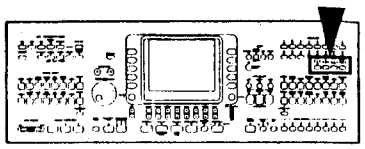
- Le point de partage est assigné à la touche enfoncée et il est indiqué par une flèche sur l'illustration représentant le clavier sur l'écran d'affichage.
- Cette touche est la dernière utilisable pour jouer la sonorité de la section droite du clavier.
- Après quelques secondes, l'écran revient automatiquement à son mode d'affichage normal.

- Chaque fois que le clavier est partagé, vous pouvez rappeler votre point de partage personnalisé en pressant le bouton **SPLIT POINT** jusqu'à extinction de tous les voyants. Dans ce cas le point de partage vous sera indiqué sur l'affichage de l'écran.



Point de partage personnalisé

Effets



Vous pouvez encore améliorer et dynamiser vos sonorités en leur adjoignant divers effets.

DIGITAL EFFECT (effet numérique)

DIGITAL EFFECT modifie l'ampleur et la diffusion de la sonorité.

1. Dans la section **PART SELECT**, mettre en service la partie à laquelle vous désirez adjoindre un effet.
2. Presser le bouton **DIGITAL EFFECT** pour le mettre en service.

DIGITAL EFFECT

- L'état activé ou désactivé de **DIGITAL EFFECT** est fixé automatiquement pour chaque sonorité.
- Le type de cet effet dépend de la sonorité sélectionnée.
- Cet effet n'est pas disponible pour les sonorités du groupe **KEYBOARD PERC**.
- L'écran peut être utilisé pour sélectionner l'état en/hors service pour chaque partie (voir page 81).

DSP EFFECT (processeur d'effets numériques)

Vous pouvez intervenir sur le type de la sonorité en lui additionnant l'un de ces effets numériques.

1. Dans la section **PART SELECT**, sélectionner la partie à laquelle cet effet sera appliqué.
2. Presser le bouton **DSP EFFECT** pour le mettre en service.

DSP EFFECT

- **DSP EFFECT** peut être affecté à chaque partie indépendamment.
- Si vous pressez et maintenez ce bouton, l'écran peut être utilisé pour sélectionner le type de **DSP EFFECT** et pour faire des réglages fins (voir page 86).
- L'écran peut être utilisé pour sélectionner l'état en/hors service pour chaque partie (voir page 88).

SUSTAIN

L'effet **SUSTAIN** produit une atténuation progressive du son après que les touches aient été relâchées.

1. Dans la section **PART SELECT**, sélectionner la partie à laquelle cet effet sera appliqué.
2. Presser le bouton **SUSTAIN** pour le mettre en service.

SUSTAIN

- Le **SUSTAIN** peut être appliqué ou non indépendamment à chaque partie.
- Cet effet n'est pas applicable aux sonorités du groupe **KEYBOARD PERC**.
- L'écran peut être également utilisé pour sélectionner l'application de cet effet à chacune des parties et pour régler la durée de celui-ci (voir la page 81).
- Le **SUSTAIN** peut être également utilisé avec un contacteur au pied optionnel (vendu séparément). (Voir la page 42.)

DIGITAL REVERB (réverbération numérique)

DIGITAL REVERB adjoint un effet de réverbération au son.

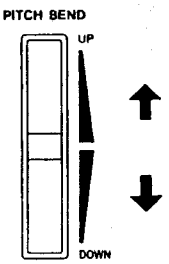
Presser Le bouton **DIGITAL REVERB** pour le mettre en fonction.

- Il peut être appliqué à toutes les sonorités de l'instrument.
- Si vous pressez et maintenez ce bouton, l'écran peut être utilisé pour sélectionner le type d'effet de réverbération désiré et modifier cetains réglages (voir page 86).
- L'écran peut être utilisé pour sélectionner l'état en/hors service pour chaque partie (voir page 88).

PITCH BEND

La hauteur de l'accord de l'instrument peut être progressivement augmentée ou abaissée avec la molette de **PITCH BEND** située à l'extrémité gauche du clavier. En l'utilisant vous pouvez reproduire un effet de glissando.

Tout en maintenant une touche enfoncée, manipuler la molette vers le haut ou vers le bas pour modifier la hauteur de l'accord.

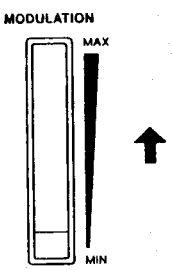


- Lorsque vous relâchez la molette, celle-ci revient à sa position centrale et l'effet de **PITCH BEND** est annulé.
- L'effet de hauteur de l'accord ne fonctionne pas pour le motif d'accompagnement **AUTO PLAY CHORD** et pour les sonorités de la partie **LEFT**.
- Il est possible de régler la portée de l'amplitude tonale accessible avec la molette (voir page 82).

MODULATION

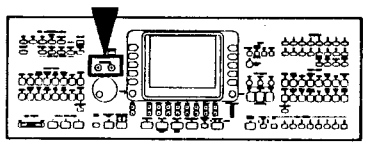
La molette de **MODULATION** sert à appliquer un effet de vibrato au son. Le vibrato est une ondulation légère de la hauteur du son permettant d'enrichir l'authenticité d'une sonorité.

Tout en pressant une touche du clavier, tourner la molette vers le haut de façon à produire un effet vibrato.



- Lorsque le vibrato n'est pas nécessaire, placer la molette **MODULATION** sur la position **MIN.**
- Cet effet varie selon la sonorité sélectionnée.
- L'effet de vibrato ne fonctionne pas pour le motif d'accompagnement de **AUTO PLAY CHORD** et pour les sonorités de la partie **LEFT**.

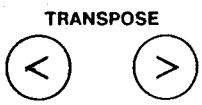
Transpose



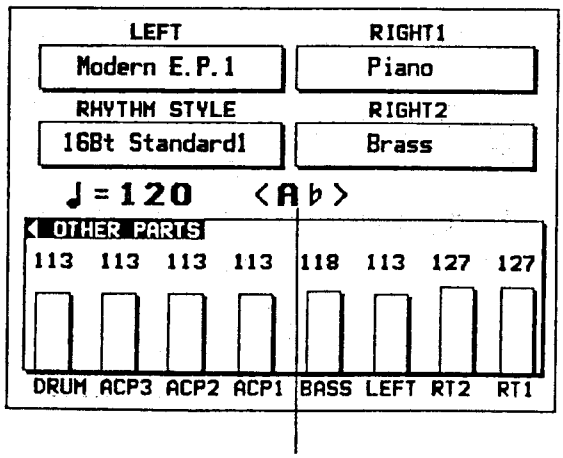
Les boutons **TRANSPOSE** servent à transposer la tonalité de tout l'instrument par étape d'un demi-ton sur toute une octave.

Supposez que vous appreniez à jouer une chanson dans la tonalité de Do majeur et que vous souhaitiez la chanter. Vous vous apercevez alors que sa tonalité ne correspond pas à la tessiture de votre voix. Vous aurez alors le choix entre ré-apprendre cette chanson dans une tonalité mieux adaptée ou recourir tout simplement à la fonction **TRANSPOSE**.

Sélectionnez la tonalité au moyen des boutons < et >.

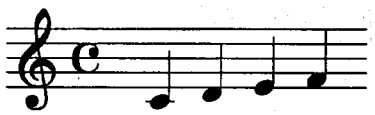


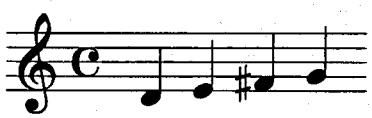
- A chaque pression sur le bouton >, la tonalité de l'instrument change dans l'ordre suivant: D♭ → D → E♭ → E → F → F♯. A chaque pression sur le bouton <, la tonalité de l'instrument change dans l'ordre suivant: B → B♭ → A → A♭ → G.
- Si les deux boutons sont pressés simultanément le réglage revient à Do majeur (C).
- Lorsque la fonction **TRANSPOSE** est activée la tonalité utilisée est indiquée sur l'écran d'affichage comme suit:

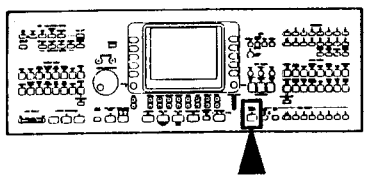


Tonalité utilisées

<Exemple: transposition en Ré majeur (D)>

Touches jouées

Do majeur (C)

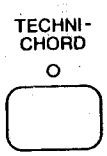
Notes produites

Ré majeur (D)



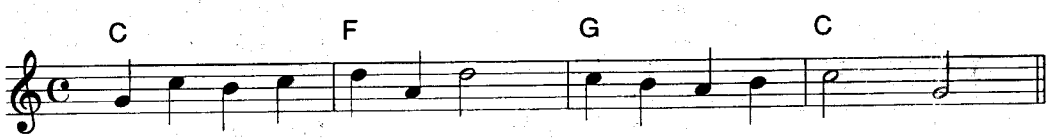
Techni-chord

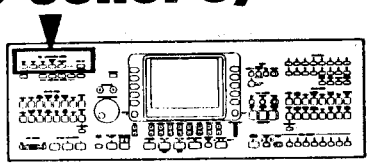
La fonction **TECHNI-CHORD** transforme vos simples mélodies en une progression d'accords et vous propose 13 types différents d'accords, d'un simple duo qui additionne une seule note en harmonie de celle jouée, jusqu'à 4 notes pour reproduire par exemple l'effet d'un Big Band de jazz. Si **TECHNI-CHORD** est activé par l'utilisation de **ONE TOUCH PLAY** ou de **MUSIC STYLE SELECT** le réglage du type d'accord convenant le mieux est automatiquement sélectionné.

1. Partager votre clavier en deux sections (voir page 26).
2. Presser le bouton **TECHNI-CHORD** pour le mettre en service.



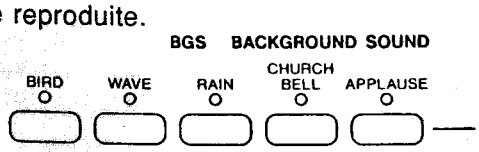
3. Jouer sur votre clavier.
   - La mélodie que vous jouez est reproduite automatiquement comme si vous jouiez des accords avec votre main droite. Ces accords correspondent à la tonalité de l'accord que vous jouez avec votre main gauche.
   - Cette fonction est très utile lorsqu'elle utilisée avec le mode **ONE FINGER** ou le mode **FINGERED** de **AUTO PLAY CHORD**.
   - Si vous pressez et maintenez ce bouton, l'écran peut être utilisé pour modifier le type d'harmonie désiré (voir page 84).

Exemple:
Main gauche (accord)
Main droite (mélodie)

BGS Background Sound (ambiance sonore)



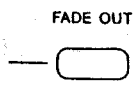
Plusieurs ambiances sonores pré-sélectionnées, telles que les gazouillis d'oiseaux, le bruit des vagues de l'océan, etc...sont disponibles pour vous permettre de créer un ambiance particulière lors de vos interprétations.

1. Pressez n'importe quel bouton de la section **BACKGROUND SOUND** et écoutez l'ambiance reproduite.



- Vous pouvez mélanger deux ambiances en pressant simultanément leurs boutons correspondants.

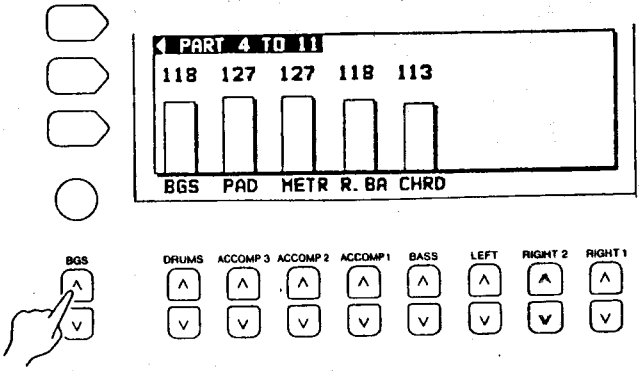
2. Pour annuler cette ambiance presser le bouton **FADE OUT**.



- L'ambiance disparaît progressivement.
- Presser le bouton **FADE OUT** une deuxième fois pour annuler cette ambiance instantanément.

■ Volume

Le volume de cette ambiance peut être ajusté au moyen des boutons **BGS** situés à gauche sous l'écran. Lorsque vous modifiez ce volume, son réglage apparaît sur l'écran.

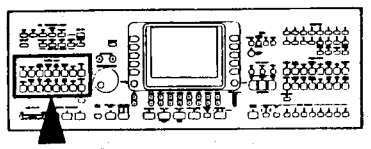


- Presser **EXIT** pour revenir à l'affichage normal de la balance des volumes.

Partie II La section rythmique

La section rythmique diversifie les possibilités de votre clavier. Ceci grâce aux caractéristiques telles que la reproduction automatique des motifs rythmiques pré-sélectionnés et des motifs d'accompagnement.

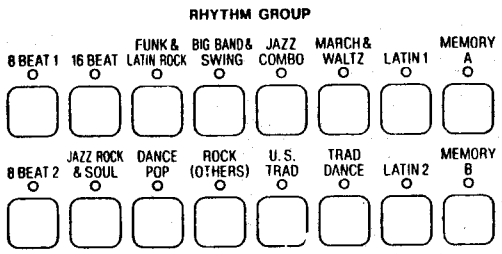
Sélection des rythmes



Après avoir tout d'abord sélectionné un **RHYTHM GROUP**, choisir le rythme désiré dans la liste affichée sur l'écran.

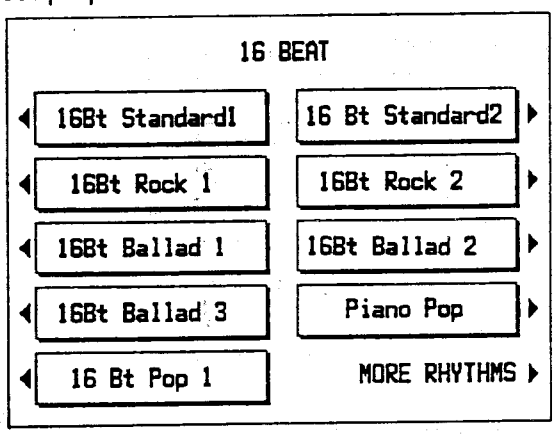
Sélectionner un rythme

1. Dans la section **RHYTHM GROUP**, sélectionner un groupe de rythmes.



- Une liste de rythmes correspondante à chaque groupe de rythmes est disponible dans le guide "REFERENCE GUIDE", joint à ce manuel.
- **MEMORY A** et **MEMORY B** sont destinés à la mémorisation de vos propres rythmes (voir page 62).

2. Choisir le rythme désiré parmi la liste qui vous est proposée sur l'écran.



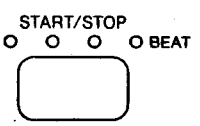
- Pour visualiser la suite de la liste, presser le bouton MORE RHYTHMS.
- Lorsque vous avez sélectionné un rythme, l'écran revient à son affichage normal et le nom du rythme apparaît dans la fenêtre RHYTHM STYLE de l'écran.
- Le rythme sélectionné est mémorisé indépendamment pour chaque groupe de rythme, et chaque fois que vous appelez un **RHYTHM GROUP**, le dernier rythme sélectionné est automatiquement rappelé.

Déclenchement du rythme

Il y a deux possibilités pour déclencher la reproduction du rythme.

■ **Déclenchement instantané**

1. Sélectionner un rythme.
2. Presser le bouton **START/STOP** pour le mettre en fonction.

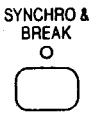


- La reproduction du rythme sélectionné commence instantanément.
- Vous pouvez arrêter la reproduction du rythme en pressant à nouveau le bouton **START/STOP**.
- Les indicateurs lumineux **BEAT** situés au-dessus du bouton **START/STOP** vous indiquent les temps de la mesure. Le premier temps de la mesure est indiqué par le voyant rouge. Les temps suivants sont indiqués par les voyants verts.

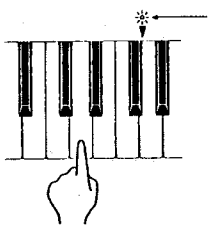
■ **Déclenchement synchronisé**
Avec la fonction de déclenchement synchronisé, la reproduction du motif rythmique débute dès que vous enfoncez l'une des touches du clavier.

1. Sélectionner un rythme.

2. Presser le bouton **SYNCHRO & BREAK** pour le mettre en service.

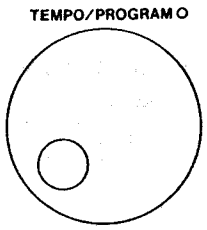


3. Jouer l'une des touches situées à gauche du point de partage.



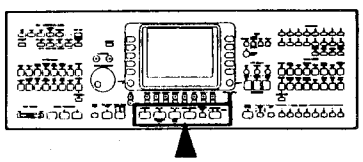
- La reproduction du rythme débute instantanément.
- Vous pouvez utiliser la fonction de déclenchement synchronisé même si le clavier n'est pas partagé en deux sections droite et gauche. Pour déclencher le rythme, enfoncer une touche située à gauche du point de partage specifié.

■ **Réglage de la vitesse du tempo.**
La vitesse du tempo peut être contrôlée au moyen du sélecteur **TEMPO/PROGRAM**.



- La vitesse du tempo est indiquée sur l'écran sous la forme d'un chiffre (♩ = 40–300).
- Lorsque le voyant **TEMPO/PROGRAM** est allumé, le sélecteur **TEMPO/PROGRAM** ne peut pas être utilisé pour régler la vitesse du tempo.

Reproduction d'un rythme

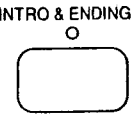


Des motifs d'introduction, de Fill-In et de conclusion (Ending) adaptés à chaque motif rythmique sont enregistrés de façon permanente dans votre instrument afin de vous proposer une grande variété de motifs rythmiques.

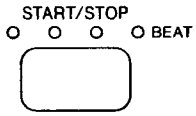
INTRO

Vous pouvez faire débuter la reproduction du rythme par un motif d'introduction.

1. Presser le bouton **INTRO & ENDING** pour le mettre en service.



2. Presser le bouton **START/STOP** pour déclencher la reproduction du rythme.

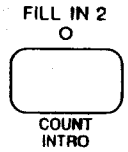


- Un motif d'introduction est reproduit puis la reproduction du motif normal débute.

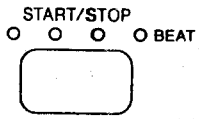
COUNT INTRO (décompte d'intro)

Vous pouvez faire débuter la reproduction d'un rythme par un décompte d'une mesure.

1. Presser le bouton **COUNT INTRO** (**FILL IN 2**). Son voyant s'allume.



2. Presser le bouton **START/STOP** pour déclencher la reproduction du rythme.



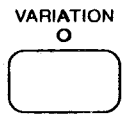
- Un décompte d'une mesure est donné, puis la reproduction du rythme commence.

VARIATION

Chaque rythme dispose d'une variation. Ajouter un effet dramatique à l'interprétation en passant sur les motifs de variation aux points culminants de la mélodie.

1. Sélectionner un rythme puis presser le bouton **START/STOP**.

2. Presser le bouton **VARIATION**.



- Le motif du rythme est modifié.

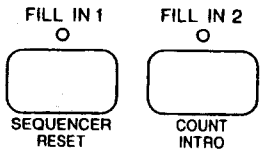
- Pour revenir au motif initial, presser à nouveau le bouton **VARIATION**.

FILL IN

Vous pouvez insérer une variation **FILL IN** à tout moment pendant la reproduction d'un rythme. Vous avez le choix entre deux motifs de variation différents.

1. Sélectionner un rythme puis presser le bouton **START/STOP**.

2. Presser le bouton **FILL IN 1** ou **FILL IN 2**.



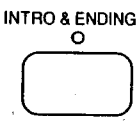
- Une variation du motif rythmique est déclenchée jusqu'à la fin de la mesure.
- Lorsqu'un bouton **FILL IN** est pressé sur le dernier temps d'une mesure, la variation correspondante est déclenchée jusqu'à la fin de la mesure suivante.

ENDING (final)

Vous pouvez terminer la reproduction d'un rythme avec un motif final.

1. Sélectionner un rythme puis presser le bouton **START/STOP**.

2. Presser le bouton **INTRO & ENDING**.

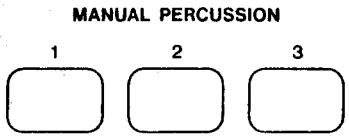


- Un motif final est reproduit puis le rythme s'arrête.

- Si vous avez accidentellement pressé le bouton **INTRO & ENDING** au milieu d'un morceau, vous pouvez presser le bouton **FILL IN 1** ou **FILL IN 2**. Le motif final est alors interrompu, une variation est interprétée, puis le rythme normal reprend.

MANUAL PERCUSSION (percussion manuelle)

Vous pouvez agrémenter votre interprétation de percussion manuelle à tout instant en tapant sur les boutons (pads) **MANUAL PERCUSSION 1, 2** ou **3**.



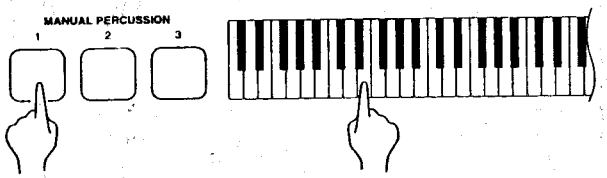
- Une sonorité différente d'instrument à percussion a été pré-sélectionée pour chacun des pads.
- Le volume de **MANUAL PERCUSSION** peut être réglé (voir page 20).

■ Pour assigner une autre sonorité aux différents pads

Suivez cette procédure pour assigner une sonorité différente à chacun des pads.

1. Dans la section **SOUND GROUP**, presser le bouton **KEYBOARD PERC**, puis sélectionner le KIT d'instruments à percussion.

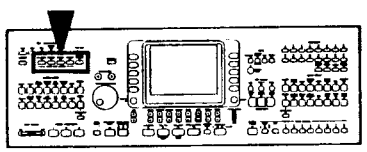
2. Tout en pressant l'un des pads **MANUAL PERCUSSION**, sélectionner la sonorité d'instrument à percussion désirée en enfonçant pendant environ 2 secondes la touche correspondante.



- Lorsque vous entendez la sonorité de l'instrument que vous avez sélectionnée, celle-ci est alors assignée au pad **MANUAL PERCUSSION** choisi.

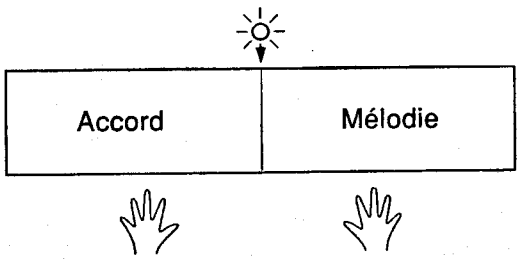
- Deux autres sonorités peuvent être assignées aux pads **MANUAL PERCUSSION** restants de la même façon.
- Un seul KIT de batterie peut être spécifié à la fois et il est commun à tous les pads.
- Vous pouvez également utiliser l'écran pour assigner ces sonorités aux pads **MANUAL PERCUSSION** (voir la page 88).
- Vous pouvez assigner d'autres fonctions à ces pads (voir page 42).

Auto Play Chord



Simplement en jouant un accord, la fonction **AUTO PLAY CHORD** vous fournit un motif d'accompagnement assorti au rythme choisi. Avec cet accompagnement automatique en fond sonore, vous pouvez vous concentrer sur l'interprétation de la mélodie.

Voici comment AUTO PLAY CHORD fonctionne.



Lorsque le mode **AUTO PLAY CHORD** est sélectionné, un accompagnement automatique correspondant au rythme choisi est reproduit en fonction de l'accord que vous jouez avec votre main gauche. Avec votre main droite jouez la mélodie.

- Le motif d'accompagnement d'**AUTO PLAY CHORD** est composé de cinq parties: **DRUMS** (percussions), **BASS** (la basse), **ACCOMP 1**, **ACCOMP 2** et **ACCOMP 3**.
- Le volume de chaque partie peut être contrôlé grâce aux boutons situés sous l'écran (voir page 20).

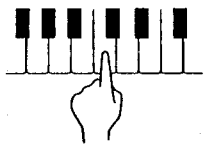
Jouer les accords

Choisissez entre trois possibilités.

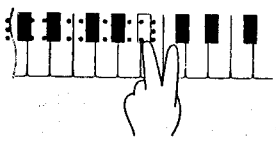
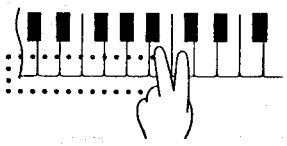
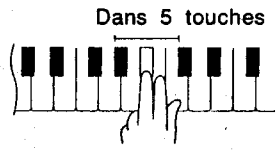
■ Le mode ONE FINGER

Dans le mode **ONE FINGER**, un accord majeur peut être joué en pressant seulement la note fondamentale de celui-ci.

Exemple: Accord de C (do)

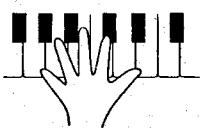


Les accords mineurs, de septième et de mineur septième peuvent être aussi facilement reproduits.

Accord mineur	Accord de septième	Accord de mineur septième
Jouer la note fondamentale et l'une des touches noires situées à gauche de celle-ci.	Jouer la note fondamentales et l'une des touches blanches situées à gauche de celle-ci.	Jouer la note fondamentale avec l'une des touches noires et l'une des touches blanches situées à gauche de celle-ci (dans la limite des cinq touches précédentes).
Exemple: Cm 	Exemple: C7 	Exemple: Cm7 

■ Le mode FINGERED

Dans le mode **FINGERED**, vous spécifiez vos accords en jouant toutes les notes de l'accord.



- Cet instrument est capable de distinguer les variations d'accords suivantes dans toutes les tonalités (C/do est donné comme exemple): C, C7, CM7, Caug, Caug7, Cm, Cm7, Cdim, Cm7♭5, CmM7, Csus4, C7sus4, C♭5, C7♭5, Cm♭5, C6, Cm6, CM7♭5, CM7♯5, CmM7♭5.

■ Le mode PIANIST

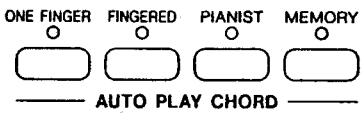
Dans le mode **PIANIST**, la totalité du clavier sert à spécifier les accords (mode **FINGERED**) pour piloter l'accompagnement automatique. La section **RIGHT** est assignée à tout le clavier et le clavier ne pas être partagé (split). En plus des accords reconnus dans le mode **FINGERED**, les accords de neuvième (9th) et treizième (13th) sont également reconnus.

- Lorsque vous spécifiez un accord, si vous jouez une note correspondant à la dominante, ou toute autre note, située en dessous de la note la plus grave de l'accord, la partie de basse (**BASS**) reproduira alors un motif basé sur cette note.

Utilisation de AUTO PLAY CHORD

1. Sélectionner le rythme, les sonorités et le tempo désiré.

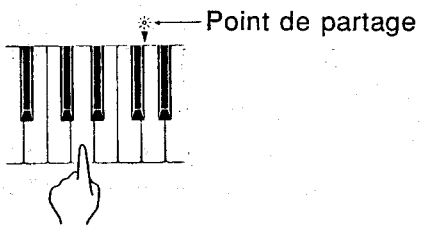
2. Sélectionner un mode **AUTO PLAY CHORD** (**ONE FINGER, FINGERED** ou **PIANIST**).



- Si **ONE FINGER** ou **FINGERED** a été sélectionné, le clavier se partage (split) automatiquement en deux sections.

3. Presser le bouton **START/STOP** pour déclencher le rythme.
- Vous pouvez déclencher le rythme en enfonçant une touche du clavier (voir page 33).

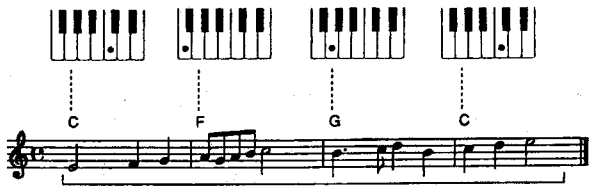
4. Jouer un accord.
- Si le mode **ONE FINGER** ou **FINGERED** a été sélectionné, jouer un accord sur la partie gauche du clavier en dessous du point de partage (split).



- Un motif d'accompagnement dans la tonalité de l'accord joué est automatiquement reproduit. Jouer la mélodie avec la main droite.

■ **Exemple indiquant comment obtenir un accompagnement avec le mode ONE FINGER**

Main gauche



Jouer la mélodie avec la main droite.

- Lorsque le bouton **MEMORY** est activé, et même si toutes les touches sont relâchées, l'accord reste mémorisé et la reproduction de l'accompagnement continue jusqu'à ce qu'un autre accord soit joué.
- Lorsque vous utilisez **VARIATION, FILL IN, INTRO** ou **ENDING**, l'accompagnement automatique varie suivant le pattern activé.
- Dans le mode **ONE FINGER**, la sonorité assignée à la partie gauche du clavier (**LEFT**) ne sera pas reproduite en condition normale (réglage initial).
- Vous pouvez sélectionner le mode déterminant la reproduction de la sonorité de main gauche (**LEFT**) pendant l'utilisation de **AUTO PLAY CHORD** (voir la page 85).

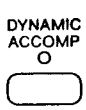
5. Pour arrêter l'accompagnement automatique presser le bouton **START/STOP**.

- A l'état de réglage initial, lorsque le rythme n'est pas activé, que le mode **AUTO PLAY CHORD** est en fonction et qu'un accord est spécifié, la note fondamentale (R.BASS) et les autres notes de cet accord (CHORD) seront reproduites. Le niveau de volume de ces notes peut être réglé (voir la page 20).

DYNAMIC ACCOMP

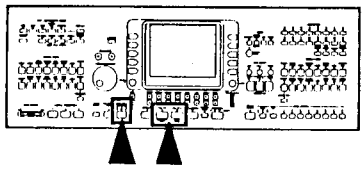
DYNAMIC ACCOMP est une fonction qui modifie chaque motif d'accompagnement reproduit par **AUTO PLAY CHORD**.

1. Presser le bouton **DYNAMIC ACCOMP** pour le mettre en fonction.



2. Jouer sur votre clavier en utlisant l'un des modes d'**AUTO PLAY CHORD**.
- En fonction de votre interprétation, chacune des parties d'accompagnement est modifiée.

Music Style Arranger

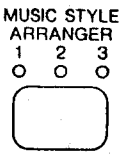


La fonction **MUSIC STYLE ARRANGER** vous aide à réaliser des changements de registration très "pro" au cours de vos interprétations. Choisissez parmi trois variations de registration en pressant un bouton ou bien laissez le KN2000 changer automatiquement de registration lorsque vous pressez les boutons **FILL IN 1** ou **2**. **MUSIC STYLE ARRANGER** modifiera à la fois le motif d'accompagnement et la registration afin de créer un arrangement idéal.

Utilisation de MUSIC STYLE ARRANGER

1. Sélectionner un rythme.

2. Presser le bouton **MUSIC STYLE ARRANGER** pour sélectionner le style (**1** à **3**) que vous désirez utiliser au début de votre interprétation.

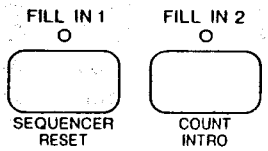


1: motif (Pattern) de base
2: motif (Pattern) normal
3: motif (Pattern) très orchestré.

- Chaque fois que vous pressez le bouton **MUSIC STYLE ARRANGER**, le style sélectionné vous est indiqué de la manière suivante: **1** → **2** → **3** → voyant éteint (fonction désactivée).
- Les réglages du panneau sont modifiés en fonction du rythme et du style musical sélectionnés. **AUTO PLAY CHORD** et **SYNCHRO & BREAK** sont automatiquement activés. Lorsque une touche de la partie gauche du clavier est enfoncée, le rythme débute instantanément.

Voici comment changer de style musical au cours d'une interprétation.

Tout en jouant après avoir activé **MUSIC STYLE ARRANGER**, presser **FILL IN 1** ou **FILL IN 2**.

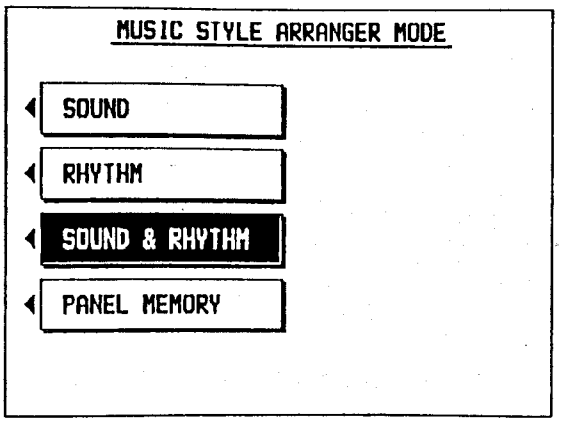


- Chaque fois que le bouton **FILL IN 1** est pressé, la variation **FILL IN 1** est déclenchée et le style musical change dans l'ordre suivant **3** → **2** → **1**. Chaque fois que **FILL IN 2** est pressé, la variation **FILL IN 2** est déclenchée et le style musical change dans l'ordre suivant **1** → **2** → **3**.

■ Mode de MUSIC STYLE ARRANGER

Vous pouvez sélectionner quel changement de réglage sera effectué lorsque vous pressez le bouton **FILL IN**, lorsque le **MUSIC STYLE ARRANGER** est en fonction.

1. Presser et maintenir le bouton **MUSIC STYLE ARRANGER** pendant quelques secondes.
- L'affichage de l'écran est le suivant:

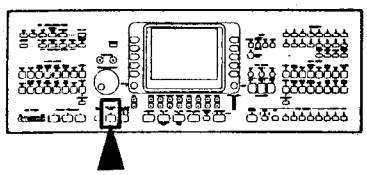


2. Sélectionner un mode.

SOUND: seulement les sonorités changent.
RHYTHM: seulement le rythme change.
SOUND & RHYTHM: les sonorités et le rythme changent.
PANEL MEMORY: les numéros de **PANEL MEMORY** changent (voir la page 41).

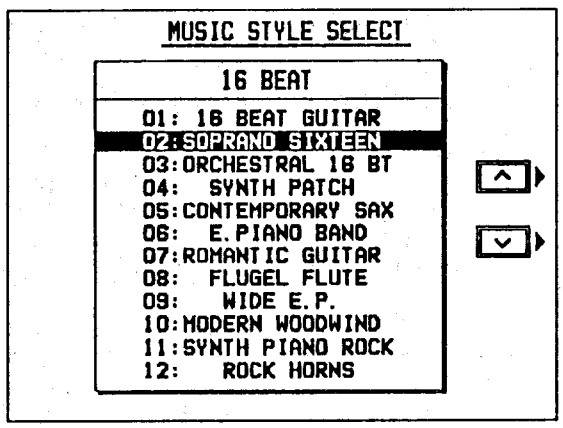
- Après quelques secondes, l'écran revient à son affichage normal.

Music Style Select



MUSIC STYLE SELECT sélectionne automatiquement la registration du KN2000 convenant au style de musique désiré.
Faites votre choix parmi la liste de styles que le KN2000 vous propose, et **MUSIC STYLE SELECT** fera le reste! Les sonorités, la balance des niveaux, le rythme, l'accompagnement et la vitesse de tempo appropriés seront automatiquement sélectionnés en fonction du style musical choisi.

1. Presser **ONE TOUCH PLAY**.
- L'affichage de l'écran est alors le suivant:



2. Dans la section **RHYTHM GROUP**, sélectionner un groupe de rythmes.
3. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner un style musical.
- **AUTO PLAY CHORD** et **SYNCHRO & BREAK** sont en fonction, et les sonorités, les effets, le rythme et le tempo les mieux adaptés à ce style musical sont automatiquement et instantanément sélectionnés. Lorsque une touche de la partie gauche du clavier est enfoncée, le rythme débute automatiquement.

Suggestion pour MUSIC STYLE SELECT

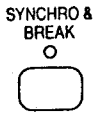
Presser le bouton **INTRO & ENDING** avant de jouer pour obtenir une introduction musicale très "pro". Utiliser la registration de **MUSIC STYLE SELECT** comme point de départ de votre propre registration. Puis modifier le choix de sonorités, la balance et le tempo suivant votre besoin et mémoriser votre nouvelle registration dans l'un des **PANEL MEMORY** pour une utilisation future.

Fonction d'interruption "BREAK"

Avec la fonction break, le rythme débute lorsque vous jouez sur la partie gauche du clavier et s'arrête lorsque vous relâchez les touches.

1. Sélectionner un mode **AUTO PLAY CHORD**.
- Le bouton **MEMORY** doit être désactivé.

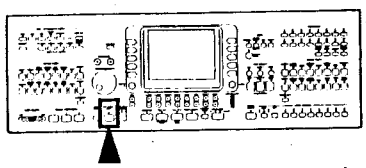
2. Presser le bouton **SYNCHRO & BREAK**.



3. Jouer un accord avec votre main gauche.
- L'accompagnement automatique débute (déclenchement synchronisé).

4. Relâchez les touches.
- L'accompagnement automatique s'arrête. Lorsque les touches seront enfonçées de nouveau, le rythme reprendra au premier temps de la première mesure.

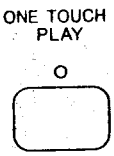
One Touch Play



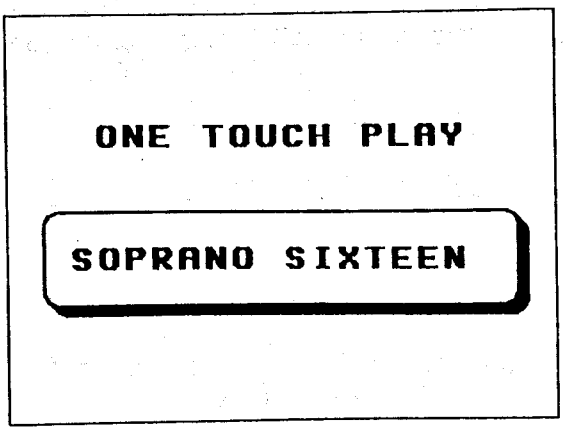
La fonction **ONE TOUCH PLAY** présélectionne les sonorités du KN2000 selon le rythme choisi afin de vous procurer une orchestration professionnelle dès la première utilisation. En pressant un seul bouton, la fonction **ONE TOUCH PLAY** vous propose une sélection de sonorités, une balance sonore et un tempo appropriés à chacun de l'un des 200 rythmes.

1. Sélectionner un rythme.
- Ne sélectionnez pas un rythme provenant des groupes **MEMORY A** ou **MEMORY B**.

2. Presser le bouton **ONE TOUCH PLAY** jusqu'à ce qu le voyant s'éteigne.



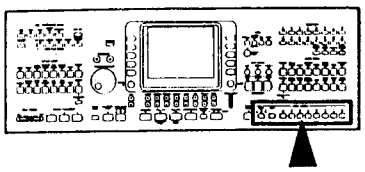
- L'affichage de l'écran est alors le suivant:



- **AUTO PLAY CHORD** et **SYNCHRO & BREAK** sont automatiquement activés. Lorsque une touche de la partie gauche du clavier est enfoncée, le rythme automatique débute immédiatement.

Suggestions d'utilisation de ONE TOUCH PLAY

Presser le bouton **INTRO & ENDING** avant de jouer pour obtenir une introduction musicale très "pro". Utiliser la registration de **ONE TOUCH PLAY** comme point de départ de votre propre registration. Puis modifier le choix de sonorités, de balance et de tempo suivant votre besoin, et mémoriser vos réglages dans l'un des **PANEL MEMORY** pour une utilisation future.



Panel Memory

La fonction **PANEL MEMORY** mémorise les réglages du panneau de contrôle du KN2000 et vous permet d'effectuer des changements de réglages complexes en pressant un seul bouton! **PANEL MEMORY** dispose de deux modes:

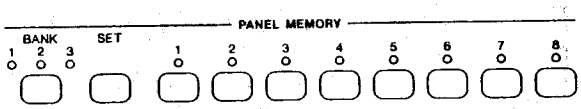
NORMAL MODE: mémoriation uniquement des sonorités et de leur niveau de volume respectif.
EXPAND MODE: mémorisation de tous les réglages incluant le rythme choisi, le réglage du transpositeur et du tempo.

Voici comment mémoriser les réglages du panneau

1. Effectuer vos réglages (sonorités, niveaux des volumes, etc...).

2. Presser le bouton **BANK** pour sélectionner une banque (**1**, **2** ou **3**).

3. Tout en pressant le bouton **SET**, presser l'un des boutons **PANEL MEMORY** (**1** à **8**).



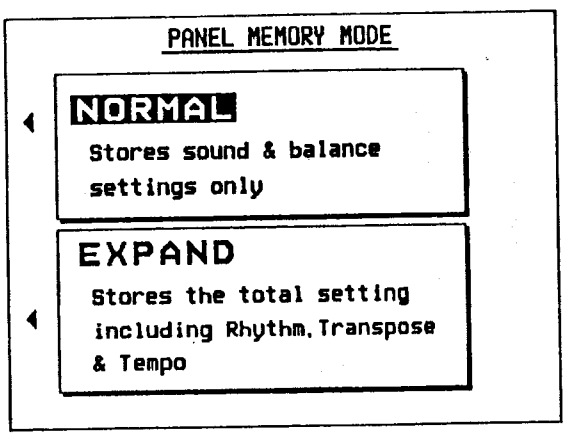
- Les réglages du panneau sont maintenant mémorisés dans la banque spécifiée sous le numéro choisi.

- Pour rappeler les réglages mémorisés, sélectionner simplement la banque, puis presser le bouton correspondant au numéro de **PANEL MEMORY** désiré (vous pouvez toujours changer les réglages de sonorités, etc., manuellement; de toute façon le contenu de la mémoire du **PANEL MEMORY** ne peut être modifié jusqu'à ce qu'une nouvelle procédure de mémorisation soit effectuée).
- Les réglages **PANEL MEMORY** peuvent être sauvegardés sur disquette pour être rappelés ultérieurement (voir la page 76).

■ Mode de PANEL MEMORY

Vous pouvez sélectionner quels réglages sont pris en compte lorsqu'un **PANEL MEMORY** est utilisé.

1. Presser et maintenir le bouton **SET** quelques secondes.
- L'affichage de l'écran est alors le suivant:

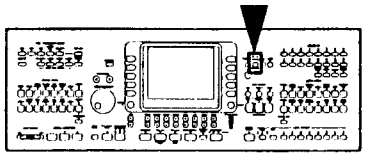

PANEL MEMORY MODE
NORMAL
Stores sound & balance settings only
EXPAND
Stores the total setting including Rhythm, Transpose & Tempo

2. Sélectionner le mode.
- Après quelques secondes, l'écran revient à son affichage normal.

Suggestions pour utiliser PANEL MEMORY

Le réglage d'usine de **PANEL MEMORY** contient des configurations "pro" que vous pouvez choisir d'utiliser ou de modifier. Vous pourrez les rappeler à tout instant en effectuant une initialisation de **PANEL MEMORY**. Vous pouvez passer d'un **PANEL MEMORY** à un autre en utilisant un contacteur au pied. Presser **MEMORY & CONTROL** et sélectionner FOOT SWITCH & PAD SETTING sur l'écran pour activer cette fonction.

- Pour le réglage d'usine de **PANEL MEMORY**, référez-vous au guide "REFERENCE GUIDE" fourni avec ce manuel.
- La sélection du mode EXPAND vous permet d'utiliser pleinement le réglage d'usine de **PANEL MEMORY**.

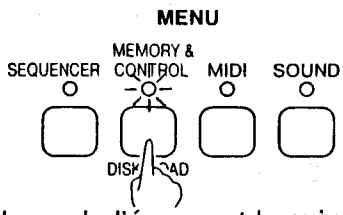


Réglages des fonctions du contacteur au pied et des Pads

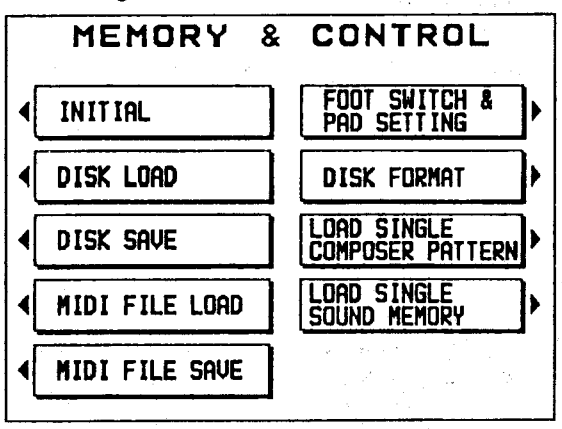
Si un contacteur au pied (foot switch), en option, est connecté, vous pouvez lui assigner diverses fonctions. Diverses fonctions pourront être également assignées aux boutons (Pads) de **MANUAL PERCUSSION** de la même façon.

Assignation des fonctions

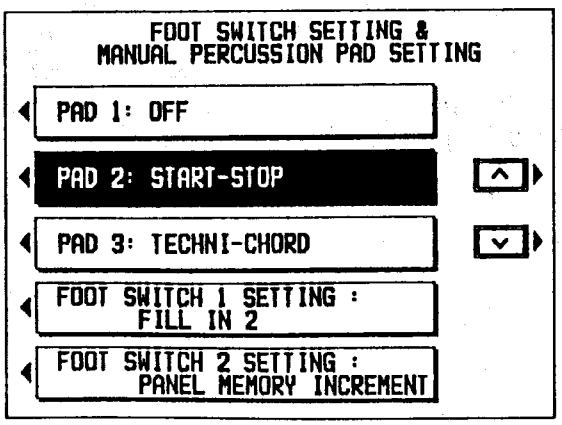
1. Presser le bouton **MEMORY & CONTROL**.



- L'affichage de l'écran est le suivant:



2. Sélectionner FOOT SWITCH & PAD SETTING
- L'affichage de l'écran est le suivant:


FOOT SWITCH SETTING & MANUAL PERCUSSION PAD SETTING
PAD 1: OFF
PAD 2: START-STOP
PAD 3: TECHNI-CHORD
FOOT SWITCH 1 SETTING : FILL IN 2
FOOT SWITCH 2 SETTING : PANEL MEMORY INCREMENT

3. Sélectionner PAD 1, PAD 2, PAD 3, FOOT SWITCH 1 SETTING ou FOOT SWITCH 2 SETTING.

4. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner la fonction désirée.

PANEL MEMORY A1 à C8: La banque et le numéro de **PANEL MEMORY** sont activés.
PANEL MEMORY INCREMENT: un changement de **PANEL MEMORY** par numéro croissant sera effectué à chaque pression. Le sélectionner en pressant 1.
START/STOP: marche/arrêt du bouton **START/STOP**.
VARIATION: en/hors fonction du bouton **VARIATION**.
FILL IN 1: **FILL IN 1** activé.
FILL IN 2: **FILL IN 2** activé.
ENDING: **INTRO & ENDING** activé.
SUSTAIN: **SUSTAIN** en/hors fonction.
DIGITAL EFFECT: le bouton **DIGITAL EFFECT** en/hors fonction.
DSP EFFECT: le bouton **DSP EFFECT** en/hors fonction.
GLIDE: fonction GLIDE (glissando par demi-ton) en/hors fonction.
TECHNI-CHORD: **TECHNI-CHORD** en/hors fonction.
PUNCH: Punch in/ Punch out (voir la page 59)
OFF: Le Pad **MANUAL PERCUSSION** est assigné à son utilisation normale.
PAD 1 (2, 3): le Pad **1** (**2** ou **3**) en fonction (contacteur au pied uniquement)

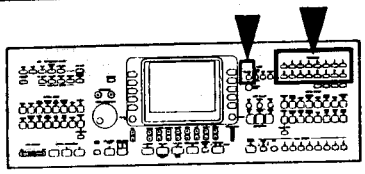
5. Répéter les étapes 3 et 4 pour assigner les fonctions désirées à chaque Pad ou au contacteur au pied.

6. Lorsque vos réglages sont terminés presser à nouveau le bouton **MEMORY & CONTROL**.

- Pour plus de détails concernant la connexion du contacteur au pied, voir la page 112.

Partie III La fonction SEQUENCER

A propos du séquenceur



La fonction du séquenceur enregistre vos interprétations comme un véritable magnétophone. Le **SEQUENCER** du KN2000 vous permet de vous enregistrer de différentes manières. Vous pouvez enregistrer votre interprétation en une seule fois (surtout si vous utilisez **AUTO PLAY CHORD** pour l'accompagnement), ou réaliser un arrangement complexe utilisant plusieurs parties jouant simultanément, comme un orchestre complet! Le séquenceur du KN2000 dispose de 16 pistes. Cela signifie que vous pouvez entegistrer 16 parties différentes. Probablement, vous utiliserez rarement ces 16 pistes simultanément! L'utilisation la plus simple se fera avec une ou deux pistes. Le **SEQUENCER** du KN2000 vous permet de modifier vos enregistrements. A la différence d'un megnétophone, vous pouvez changer la sonorité ou le tempo durant la reproduction, ou encore corriger les fausses notes et les erreurs d'interprétation.

Caractéristiques essentielles

■ **Vous pouvez changer le tempo sans changer de tonalité.**

Lorsque vous enregistrez une interprétation à un certain tempo et que vous vous ré-écouter à un tempo plus rapide, la tonalité n'est pas modifiée.

■ **Stabilité de la qualité sonore**

Votre interprétation est reproduite par un module sonore utilisant des données numériques. Contrairement à un enregistrement sur bande magnétique la qualité de votre enregistrement ne va pas se détériorer même après de nombreuses utilisations.

■ **Editions de votre enregistrement**

Des fonctions d'édition, pratiques d'utilisation, vous permettent de modifier vos enregistrements. Les données peuvent être facilement effacées, corrigées ou copiées, afin de vous fournir des outils destinés à faciliter l'expression de votre inspiration.

■ **Recherche intantanée**

Une bande magnétique peut être rembobinée, mais cela prend un certain temps correspondant à la longueur de celle-ci. Le fait d'utiliser des données numériques permet de revenir au début de l'enregistrement, ou à un point précis de celui-ci, instantanément.

■ **Sauvegarde de vos enregistrements sur disquette**

Toutes les données de votre interprétation peuvent être sauvegardées sur une disquette. Le lecteur-enregistreur incorporé dans l'instrument vous permet d'utiliser les disquettes commercialisées pour votre clavier.

- Les caractéristiques et l'utilisation de ce lecteur-enregistreur de disquette sont décrites dans la partie V: La fonction du lecteur.

Caractéristiques pratiques

■ **Procédure d'enregistrement simplifiée**

La fonction EASY RECORD vous permet de ne pas être obligé d'effectuer de nombreux réglages compliqués. Vous pouvez enregistrer et écouter votre enregistrement très rapidement et très simplement.

- Vous pouvez dans votre enregistrement utiliser un accompagnement **AUTO PLAY CHORD**.

■ **Créer un orchestre par vous-même**

Utiliser la fonction REALTIME RECORD pour vous enregistrer sur 1 ou jusqu'à 16 pistes (parties) pour créer votre propre groupe ou orchestre.

■ **Mémoriser certaines données**

Pour mémoriser les répétitions de phrase ou des passages compliqués, la fonction STEP RECORD est très utile et permet un enregistrement note par note.

- Cette méthode peut être utilisée pour mémoriser une progresion d'accord pilotant l'accompagnement automatique et les changements de rythme.

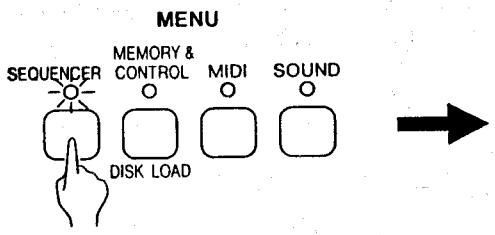
Capacité de la mémoire

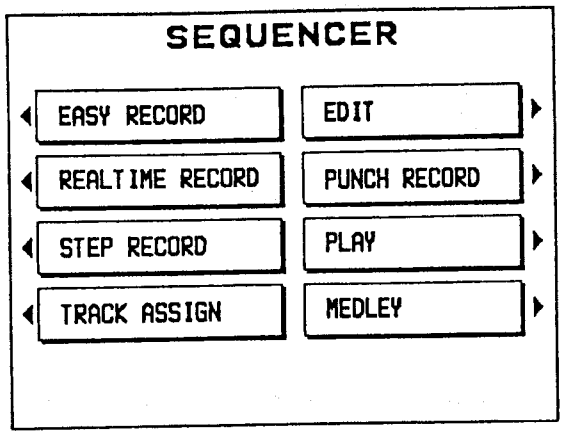
En terme de nombre de notes la capacité maximale d'informations qui peuvent être enregistrées dans la mémoire du **SEQUENCER** sur l'ensemble des pistes est de 19.000 notes. La capacité disponible est indiquée sur l'écran sous forme de pourcentage (MEMORY= %).

- Lorsque "Memory full!" apparaît sur l'écran, il n'est plus possible d'enregistrer plus d'informations dans le **SEQUENCER**.
- Le contenu enregistré peut être sauvegardé sur disquette pour être rappelé ultérieurement (voir la page 76).

Menu du SEQUENCER

Lorsque vous pressez le bouton **SEQUENCER** l'affichage de l'écran est le suivant.





Aperçu des éléments du menu SEQUENCER

EASY RECORD (page 45)
Ce mode vous permet d'effectuer rapidement un enregistrement sans manipulations compliquées.

REALTIME RECORD (page 47)
Pour enregistrer votre interprétation directement comme vous l'avez jouée.

STEP RECORD (page 49)
Pour effectuer un enregistrement note après note avec visualisation sur l'écran

TRACK ASSIGN (page 54)
Pour assigner chacune des 16 différentes pistes

EDIT (page 55)
Des fonctions d'édition très complètes sont disponibles

SONG CLEAR: Efface le contenu de toutes les pistes.
TRACK CLEAR: Efface le contenu d'une seule piste.
VELOCITY CHANGE: Modifie la vélocité enregistrée (la façon dont les notes ont été jouées)
QUANTIZE: Corrige la manière par rapport aux temps de la mesure avec laquelle les notes ont été jouées.
TRACK MERGE: Permet de fusionner le contenu de deux pistes sur une troisième.
MEASURE ERASE: Efface le contenu d'une mesure spécifiée.
MEASURE COPY: Copie le contenu d'une mesure spécifiée

PUNCH RECORD (page 59)
Permet de corriger seulement un passage de l'enregistrement.

PLAY (page 60)
Concerne les réglages concernant la reproduction de l'enregistrement.

MEDLEY (page 61)
Pour effectuer une reproduction enchaînée des morceaux contenus sur une disquette.

La fonction Easy Record

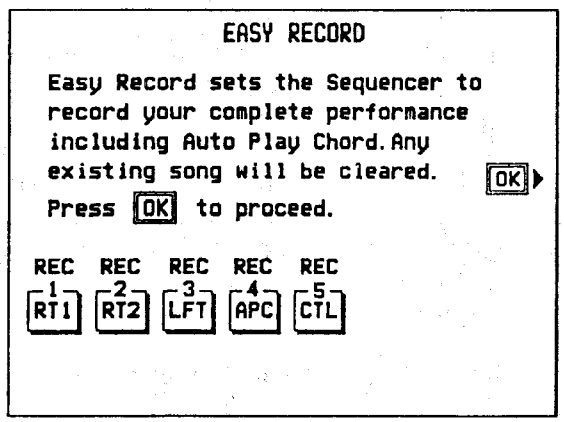
Si vous désirez enregistrer une interprétation et l'écouter avec un minimum de manipulations, vous pouvez le faire facilement et rapidement grâce à cette fonction.

Procédure d'enregistrement

1. Régler les sonorités désirées, les effets, le rythme, etc.

2. Presser le bouton **SEQUENCER**.

3. Sur l'écran d'affichage **SEQUENCER**, sélectionner EASY RECORD.
- L'affichage de l'écran est alors le suivant:


EASY RECORD
Easy Record sets the Sequencer to record your complete performance including Auto Play Chord. Any existing song will be cleared.
OK
Press OK to proceed.
REC 1 RT1
REC 2 RT2
REC 3 LFT
REC 4 APC
REC 5 CTL

Voici la programmation de votre instrument lorsque EASY RECORD est activée:

- Le contenu de toutes les pistes du **SEQUENCER** est effacé (SONG CLEAR).
- Les pistes disponibles pour l'enregistrement sont les suivantes:
  1: section RIGHT 1
  2: section RIGHT 2
  3: section LEFT
  4: section APC
  5: section CONTROL

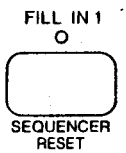
4. Presser le bouton OK.
- L'affichage de l'écran REALTIME RECORD apparaît.

5. Jouer sur votre clavier.
- L'enregistrement débute dès que le rythme est déclenché ou qu'une touche est enfoncée.

6. Lorsque l'enregistrement est terminé presser le bouton **SEQUENCER**.

Pour écouter l'enregistrement (PLAYBACK)

1. Presser le bouton **SEQUENCER RESET (FILL IN 1)**.



2. Presser le bouton **START/STOP**.
- La reproduction de votre enregistrement débute immédiatement.

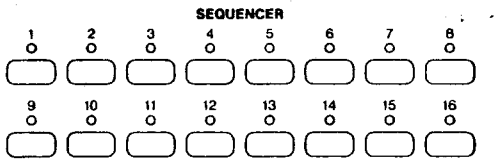
Les différentes parties du Sequencer

Le sommaire suivant explique le contenu de chaque partie de **SEQUENCER**.

Nom de la partie [sur l'écran]	Utilisation	Contenu enregistré
RIGHT1 [RT1] **RIGHT2** [RT2] **LEFT** [LFT] **PART4** [P 4] ⋮ **PART15** [P15]	Enregistre chaque parties (REALTIME/STEP)	• Réglages de sonorités et de leur volume • En/hors fonction de **DIGITAL EFFECT**, **DSP EFFECT**, **SUSTAIN** • En fonction de **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** • Utilisation de la molette de **PITCH BEND** • Utilisation de la molette de **MODULATION**
DRUMS [DRM]	Enregistre la partie de percussions jouée avec le groupe de **KEYBOARD PERC** et **MANUAL PERCUSSION** (REALTIME/STEP)	• Réglages de sonorités (KIT de batterie) • En fonction de **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** • Réglage de volume de **MANUAL PERCUSSION**
CONTROL [CTL]	Enregistre l'étatdes différents boutons du panneau (REALTIME/ STEP)	• Changements de rythme de sonorités, et des réglages de volume • En/hors fonction de **DIGITAL EFFECT**, **SUSTAIN** • En/hors service de **DSP EFFECT**, type et profondeur • En/hors fonction de **DIGITAL REVERB** • Réglage d'**AUTO PLAY CHORD** • En/hors fonction de **DYNAMIC ACCOMP** • Réglage de **MUSIC STYLE ARRANGER** • En service de **VARIATION, FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** • Réglage du point de partage (**SPLIT**) • Changement de **PANEL MEMORY** • Réglage de **TRANSPOSE** • Changement de sélection de **BACKGROUND SOUND** et de niveau de volume de cette section • Réglage de **TEMPO** • Assignation de **CONDUCTOR** et de **PART SELECT** • Utilisation de la pédale d'expression (en option)
AUTO PLAY CHORD [APC]	Enregistrement des accords joués avec **AUTO PLAY CHORD** (REALTIME)	• Réglages de sonorités et des niveaux de volume • En service de **DIGITAL EFFECT**, **DSP EFFECT** et **SUSTAIN** • Réglage d'**AUTO PLAY CHORD** • En service de **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** • Utilisation de la molette de **PITCH BEND** • Utilisation de la molette de **MODULATION**
CHORD [CHD]	Enregistre la progression d'accords jouée avec l'**AUTO PLAY CHORD** (STEP)	• En service de **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING**
RHYTHM [RHY]	Règle les données relatives au rythme (STEP)	• Réglages de rythme et changements de sélection • En service de **FILL IN 1, 2, INTRO & ENDING** et **VARIATION** • Réglage du **TEMPO**

- Vous pouvez utiliser la fonction TRACK ASSIGN pour assigner les parties aux pistes (voir la page 54).
- Pendant un enregistrement, la mesure indiquée sur l'écran correspond à celle du rythme sélectionné. Toutefois, si les données de rythme sont mémorisées dans la partie RHYTHM et que vous lisez cette sonorité, le compte de mesures sur l'affichage correspond aux données de rythme en mémoire.

■ **Paramètres de sonorités par défaut**



1: RIGHT1
2: RIGHT2
3: LEFT
4: APC/CHORD
5: CONTROL
6: RHYTHM
7: DRUMS
8: PART4
9: PART5
10: PART6
11: PART7
12: PART8
13: PART9
14: PART10
15: PART11
16: PART12

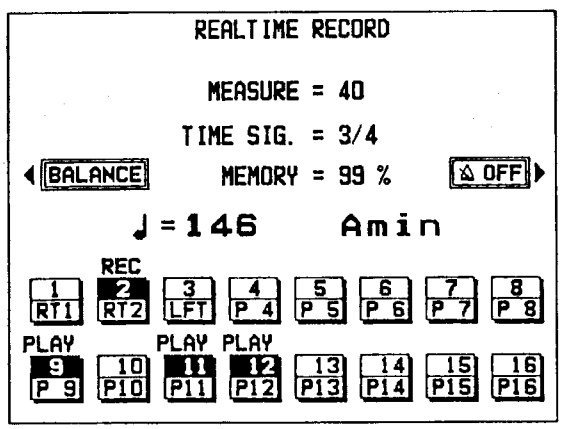
Enregistrement en temps réel (Realtime Record)

Avec la fonction REALTIME RECORD, votre interprétation est enregistrée exactement de la façon dont vous la jouez. Ce mode vous permet d'enregistrer la moindre nuance de votre interprétation.

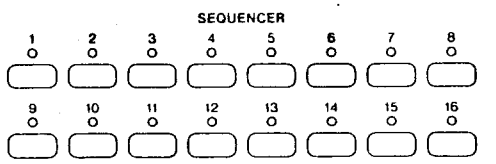
Procédure d'enregistrement

1. Sélectionner les sonorités, les effets, les niveaux de volume, etc. de toutes les parties que vous allez enregistrer.

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner REALTIME RECORD.
- L'affichage de l'écran devient le suivant:



3. Utiliser les boutons de pistes de **SEQUENCER** (**1** à **16**) pour spécifier la piste correspondant à la partie que vous allez enregistrer.



- Le voyant de la piste sélectionnée clignote lentement.
- Vous pouvez sélectionner l'enregistrement de deux pistes ou plus simultanément.
- Lorsque vous avez sélectionné une piste le réglage du panneau est mémorisé.

4. Utiliser **TEMPO/PROGRAM** pour ajuster le tempo.
- Le tempo vous est indiqué par un chiffre sur l'écran (♩=).
- Si vous désirez enregistrer le réglage de tempo et les changements éventuels, utiliser la fonction STEP RECORD: RHYTHM (voir page 53).

5. Mettre en service le métronome si vous le désirez, avec le bouton ON/OFF
- La sélection du métronome alterne sur ON ou OFF chaque fois que le bouton est pressé.
- Le son du métronome n'est pas enregistré.
- Le volume du métronome peut être réglé (voir page 20).

<suite page suivante>

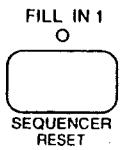
6. Jouer sur votre clavier.
- L'enregistrement débute.
- Vous pouvez aussi presser le bouton **START/STOP** pour déclencher le rythme et ainsi l'enregistrement.
- Si le métronome est en fonction, lorsque vous pressez le bouton **START/STOP**, un décompte de deux mesures vous est indiqué, puis l'enregistrement débute. Dans ce cas, le rythme n'est pas déclenché.
- Les conditions d'enregistrement sont continuellement ré-actualisées sur l'écran au cours d'un enregistrement. "MEASURE=" indique le numéro de la mesure en cours d'enregistrement; "TIME SIG.=" indique la mesure uilisée; et "MEMORY=" indique la capacité de mémoire restante disponible en pourcentage (%).
- Si vous désirez mofifier le volume de chaque piste ou partie pendant l'enregistrement, il vous suffit de presser le bouton BALANCE pour rappeler l'affichage de la balance des volumes, et d'effectuer vos modifications.
- Si vous effectuez une erreur au cours d'un enregistrement, vous pouvez modifier un passage de votre interprétation sans devoir recommencer toute la partie (voir page 59).

7. Lorsque l'enregistrement est terminé presser le bouton **SEQUENCER**.

Pour écouter l'enregistrement (PLAYBACK)

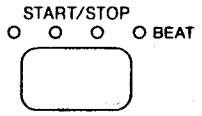
1. Mettre en service les pistes que vous désirez écouter.
- Les pistes dont les voyants ne sont pas allumés ne sont pas reproduites.

2. Presser le bouton **SEQUENCER RESET (FILL IN 1)**.



- Le **SEQUENCER** revient au début de l'enregistrement et les réglages de départ sont automatiquement rappelés.

3. Presser le bouton **START/STOP**.



- L'interprétation enregistrée est reproduite automatiquement.

Enregistrement en mode Multi-pistes

Lors de l'enregistrement de plusieurs pistes, vous pouvez enregistrer l'une des pistes en écoutant celle(s) déjà enregistrée(s).

1. Suivez la procédure normale d'enregistrement pour la première piste.
- Lorsque vous pressez le bouton **SEQUENCER** faites attention à ce que le voyant correspondant à la piste que vous désirez enregistrer soit allumé. Mettez en fonction les boutons des pistes que vous voulez écouter.

2. Suivez la procédure normale d'enregistrement pour la piste suivante.
- Lorsque le bouton **START/STOP** est mis en service, la piste enregistrée précédemment est reproduite. Vous pouvez enregistrer la piste suivante en même temps que la précédente est reproduite.
- Sur l'écran "REC" indique les pistes déjà enregistrées et "PLAY" les pistes qui sont reproduites.

3. Répéter les étapes 1 et 2 pour enregistrer toutes les parties que vous désirez.

Enregistrement en pas à pas (Step Record)

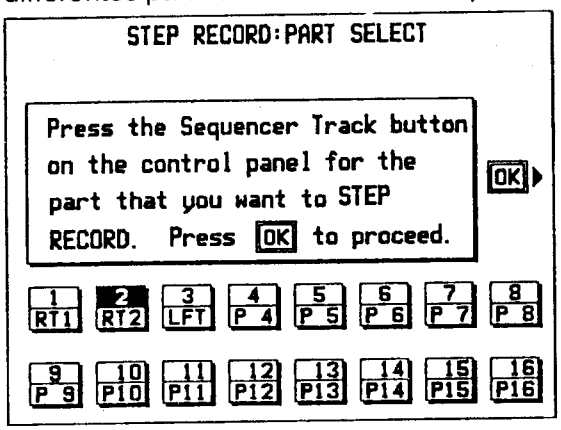
La fonction STEP RECORD permet d'enregistrer un morceau très simplement en enregistrant chaque note l'une après l'autre en la visualisant sur l'écran. Au lieu d'enregistrer directement votre interprétation sur le clavier comme dans le mode REALTIME RECORD, vous pouvez prendre votre temps pour enregistrer chaque note. C'est une méthode très pratique pour enregistrer des passages compliqués difficiles à interpréter.

Procédure d'enregistrement

Enregistrement d'une interprétation et des changements de réglage du panneau.

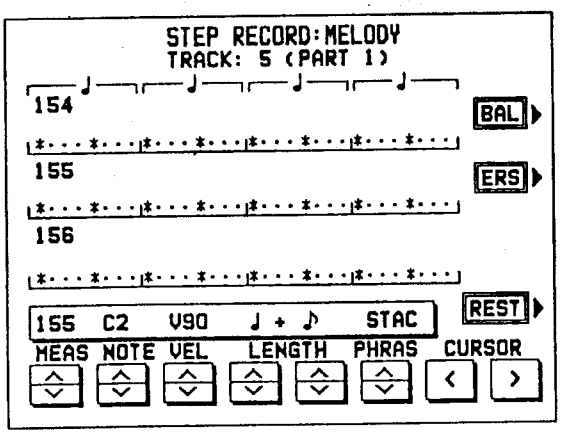
1. Presser le bouton **SEQUENCER**.

2. Sur l'affichage de l'écran correspondant à **SEQUENCER**, sélectionner STEP RECORD.
- L'affichage de l'écran vous indique les différentes parties PART SELECT disponibles.



3. Utiliser les boutons de pistes (**1** à **16**) de **SEQUENCER**, pour spécifier la piste pour la partie que vous désirez enregistrer (une seule piste peut être enregistrée à la fois).
- Sur l'affichage de l'écran, la piste sélectionnée est mise en surbrillance. Confirmer votre choix.

4. Presser le bouton OK.
- L'affichage de l'écran vous indique les conditions et les données d'enregistrement de STEP RECORD.



- Si vous sélectionnez la piste pour laquelle la partie CHORD (enregistrement d'une progression d'accord) a été assignée,l'écran passe à l'affichage de la fonction STEP RECORD: CHORD (voir page 51).
- Si vous sélectionnez la piste pour laquelle la partie RHYTHM a été assignée, l'écran passe à l'affichage de la fonction STEP RECORD: RHYTHM (voir page 53).

5. Utiliser les boutons MEAS ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de mesure.
- Cette étape n'est pas nécessaire si votre enregistrement commence à la première mesure d'une piste vierge.

6. Utiliser les boutons CURSOR < et > pour positionner le curseur sur le point où la note doit être enregistrée.
- Chaque point représente 1/8 éme de noire (1/32 de ronde).
- Lorsque vous enregistrez des triolets, il peut ne pas être possible de visualiser exactement la position des notes au 1/32ème de ronde. De toute façon, si vous sélectionnez un type de notes en triolet avec le bouton LENGTH à l'étape 7, la position exacte sera automatiquement corrigée.

7. Utiliser les boutons LENGTH ∧ et ∨ pour spécifier la valeur de la note. Choisir entre $\overset{3}{\beta}$, β, $\overset{3}{\beta}$, β, $\overset{3}{\beta}$, β, $\overset{3}{\beta}$, ♩, ♩, 𝅗𝅥, 𝅝 × 2 à 4 (le 3 désigne un triolet).
- Pour les notes de valeur différentes, utiliser les boutons de droite de LENGTH pour déterminer quelle valeur doit être additionnée à celle déjà spécifiée pour réaliser la valeur désirée.

Exemple: pour enregistrer une noire pointée (♩.)

♩ + ♪

8. Utiliser les bouton PHRAS ∧ et ∨ pour déterminer la durée de la note jouée pour obtenir un effet "Legato" ou "Staccato".

TENU (tenuto):	la note est jouée à 100 % de sa valeur
NORM (normal):	80%
STAC (staccato):	50%
CUTT (piquée):	25%

<suite page suivante>

9. Spécifier la hauteur de l'accord et la vitesse d'attaque de la note en jouant sur le clavier.
   - Le point sur lequel la note a été enregistré indique une *.
   - Lorsque vous enregistrez des accords, vous pouvez mémoriser piusieurs notes sur une seule position.
   - Tout changement de réglage du panneau—par exemple, de sélection de sonorité, d'utilisation d'un bouton, d'utilisation de la molette, etc.—est enregistré sur la position où le curseur est pointé.
   - Lorsque vous agitez sur une molette, la valeur entrée est indiquée sur l'affichage. Assurez-vous que cette valeur est correcte, puis pressez le bouton YES pour enregistrer la valeur ou sur le bouton NO pour l'annuler.

REST (silence):
Pour mémoriser un silence, spécifiez la durée LENGTH de la note, puis pressez le bouton REST.
- Les positions où aucune donnée n'a été mémorisée sont considérées comme des silences.

ERS: Si vous une erreur, déplacez le curseur sur l'erreur, puis, après avoir affiché la donnée que vous désirez effacer, pressez le bouton ERS.

BAL: Pour spécifier le volume à la position du curseur, pressez le bouton BAL, puis utilisez les boutons VALUE pour régler le volume (de 0 à 127).

10. Répéter les étapes 6 à 9 pour continuer votre enregistrement.
    - Pour enregistrer sur une autre piste, presser le bouton de la piste désirée et répéter la procédure à partie de l'étape 3.

11. Lorsque votre enregistrement est terminé, presser à nouveau le bouton **SEQUENCER**.

■ **Correction des données enregistrées**

1. Dans le mode STEP RECORD, indiquer la piste que vous désirez corriger.

2. Utiliser les bouton MEAS pour vous déplacer sur la mesure à corriger. Utiliser le curseur pour vous positionner sur le point (*) que vous voulez modifier.
   - Les données mémorisées à cet endroit sont indiquées sur l'écran.
   - Lorsque plusieurs données sont mémorisées, chaque pression sur le bouton CURSOR vous indiquera l'une des données. Lorsqu'un accord est enregistré sur cette position, une différente note composant l'accord vous est indiqué à chaque pression sur le bouton CURSOR.

3. Corriger les données.

Il y a trois types de données:

Données d'interprétation
Les données NOTE (hauteur de note) et les données VEL (force avec laquelle touche est attaquée), etc., sont affichées.

Donnée de choix de sonorité
Le nom de la sonorité concernée apparaît sur l'écran. Changer la sonorité si vous le désirez (l'affichage correspondant s'incruste sur celui déjà affiché).

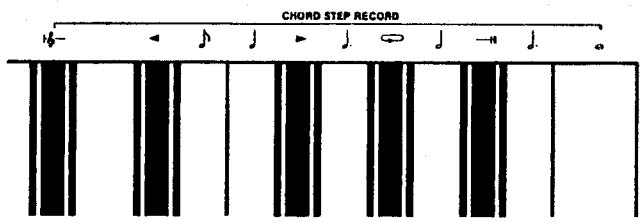
Données de contrôle
Le nom de la fonction concernée apparaît sur l'écran. Modifier la donnée si vous le désirez.

- Pressez le bouton ERS pour effacer les données actuellement affichées.

Enregistrement d'une progression d'accord

Enregistrement d'une progression d'accord avec **AUTO PLAY CHORD** sur la piste assignée à la partie CHORD. Cette procédure vous permet d'enregistrer une partie d'accompagnement utilisant l'**AUTO PLAY CHORD**, pour vous libérer des accords de la main gauche, qui seront reproduits automatiquement, afin de vous concentrer sur la partie de main droite.

- La durée de l'accord est spécifiée à l'aide des touches **CHORD STEP RECORD** situées sur le clavier.



Valeur des notes

- 𝅝 ronde
- 𝅗𝅥. blanche pointée
- 𝅗𝅥 blanche
- ♩. noire pointée
- ♩ noire
- ♪ croche

Touche de retour (Reset)

𝄆— Presser cette touche pour commencer l'enregistrement au début du morceau.

Touches de correction

◄ pour se déplacer sur l'accord précédent.
► pour se déplacer sur l'accord suivant.

Touche de répétition

Presser cette touche à la fin de l'enregistrement de la progression d'accords pour indiquer une répétition de toute la progression.

Touche de fin

—𝄀 Presser cette touche pour terminer votre enregistrement.

■ Exemple d'enregistrement d'une progression d'accords

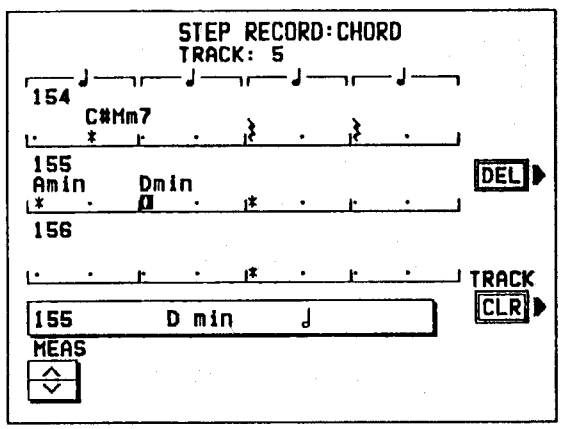
C	C	F	G7	C	Am
𝅝	𝅝	𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥

1. Presser le bouton **SEQUENCER**.

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner STEP RECORD.
- L'affichage de l'écran PART SELECT apparaît.

3. Utiliser les boutons de pistes de **SEQUENCER** pour sélectionner la piste à laquelle la partie CHORD a été assignée.
- Sur l'affichage de l'écran, la piste correspondant à la partie CHORD (CHD) est mise en surbrillance. Confirmer cette sélection.

4. Presser le bouton OK.
- L'affichage de l'écran STEP RECORD: CHORD apparaît.

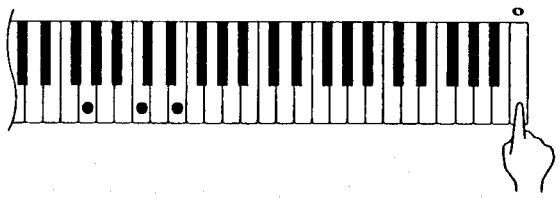


5. Utiliser les boutons MEAS ∧ et ∨ pour vous déplacer sur la mesure que vous désirez enregistrer.
- Cette étape n'est pas nécessaire si vous débuter votre enregistrement à partir de la première mesure d'une piste vierge.

<suite page suivante>

6. Enregistrer les accords

<Mesure 1, mesure 2>
Tout en jouant l'accord de do majeur (C) avec votre main gauche presser la touche 𝅝 une fois.



- Un "beep" vous indique que l'enregistrement de l'accord est accompli avec succès.
- Le point sur l'écran auquel l'accord a été enregistré indique ∗ et le curseur se déplace sur la position suivante en fonction de la valeur de l'accord spécifiée. Le nom de l'accord est indiqué sur l'écran.

<Mesure 3>
(1) Tout en pressant un accord de fa majeur (F), presser la touche 𝅗𝅥 une fois.

(2) Tout en jouant un accord de sol septième (G7), presser la touche 𝅗𝅥 une fois.

<Mesure 4>
(1) Tout en pressant un accord de do majeur (C), presser la touche 𝅗𝅥 une fois.

(2) Tout en pressant un accord de la mineur (Am), presser la touche 𝅗𝅥 une fois.

- Vous pouvez presser le bouton **INTRO & ENDING** ou l'un des boutons **FILL IN** pour enregistrer le Pattern sur la position du curseur désirée (une introduction pourra être enregistrée uniquement au début d'un enregistrement).
- Mémorisez un silence en pressant la touche d'une note sans spécifier d'accord.

7. A la fin de l'enregistrement de la progression d'accord, presser la touche END (—H).
- L'instrument quitte le mode d'enregistrement.
- Durant la reproduction, celle-ci s'arrêtera à ce point. Pour une répétition automatique de la progression d'accord, presser la touche de répétition (⟲) au lieu de la touche de fin END (—H).

- Lorsque vous écoutez la reproduction de la piste CHORD, tout l'accompagnement automatique suit la progression d'accord enregistrée.
- Les accords peuvent également être spécifiés en mode **ONE FINGER**.

Applications pratiques

■ **Correction de l'enregistrement d'une progression d'accord.**

1. Suivre la procédure pour sélectionner l'affichage de l'écran STEP RECORD: CHORD.

2. Utiliser les boutons MEAS pour vous déplacer sur la mesure à corriger. Utiliser les pointeurs ◀ et ▶ pour déplacer le curseur sur le point (∗) que vous désirez corriger.
- La durée des silences est indiquée par le symbole correspondant et éventuellement un coefficient multiplicateur.

Exemple:
𝄽 . . . . . 1 temps de silence (soupir)
𝄾 . . . . . 1/2 temps de silence (demi-soupir)
𝄽 × 1 + 𝄾 . . . 1 temps et demi de silence (soupir pointé)
𝄽 × 10 . . . . 10 temps de silence

3. Corriger l'accord

Données de l'accord
Lorsque le nom d'un accord est spécifié sur l'écran à la position du curseur sélectionné, vous pouvez presser le bouton DEL pour effacer les données afin d'enregistrer un autre accord.
- Si vous n'effacez pas ces données avant d'enregistrer un autre accord, le nouvel accord sera inséré sur cette position et l'accord précédent sera décalé de la valeur de ce nouvel accord.
- Les silences peuvent être aussi effacés. Chaque fois que le bouton DEL est pressé, le silence est effacé par valeur d'un soupir (𝄽 × 1). Le demi-soupir est effacé en dernier.

Données de contrôle
Le nom de la fonction mémorisée (INTRO, FILL, etc.) est indiqué sur l'écran. Vous pouvez utiliser le bouton DEL pour effacer la fonction qui est indiquée.

■ **TRACK CLEAR**
Pour effacer toutes les données de la piste actuelle, appuyer sur le bouton CLR, puis pressez le bouton YES sur l'affichage de confirmation.
- Pour annuler la procédure d'effacement, pressez le bouton NO.

Enregistrement d'une progression de rythme

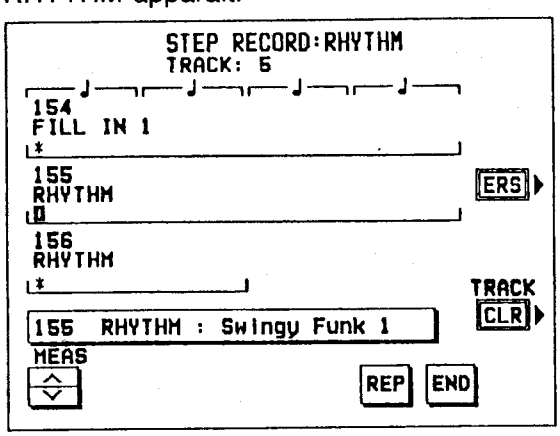
Les changements de sélection de rythme et de tempo, comme l'intro, les fill ins et le ending, peuvent être mémorisés à chaque mesure en utilisant la méthode d'enregistrement en pas à pas.

1. Presser le bouton **SEQUENCER**.

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner STEP RECORD.
- L'affichage de l'écran PART SELECT apparaît.

3. Utiliser les boutons de pistes de **SEQUENCER** pour sélectionner la piste qui a été affectée à la partie RHYTHM.
- Sur l'affichage de l'écran, la piste correspondant à la partie RHYTHM (RHY) est mise en surbrillance. Confirmer cette sélection.

4. Presser le bouton OK.
- L'affichage de l'écran STEP RECORD: RHYTHM apparaît.



5. Utiliser les boutons MEAS ∧ et ∨ pour vous déplacer sur la mesure que vous voulez enregistrer
- Cette étape n'est pas nécessaire si vous commencez l'enregistrement au début d'une piste vierge.

6. Enregistrement des données concernant le rythme
- Les données qui peuvent être enregistrées:
  START/STOP
  Les changements de sélection de rythme
  COUNT INTRO, INTRO, FILL IN, VARIATION, ENDING
  Les changementes de Tempo
- Assurez-vous de bien enregistrer le **START/STOP** dans la mesure à laquelle le rythme doit débuter.
- Si vous enregistrez un **COUNT INTRO** ou un **INTRO**, faites-le avant d'enregistrer un **START/STOP**.

7. Répéter les étapes 5 et 6 pour continuer d'enregistrer la progression de rythme.

8. A la fin de l'enregistrement de la progression de rythme, presser le bouton REP ou le bouton END.
   REP: Pendant la reproduction, la progression de rythme est répétée.
   END: La reproduction de la progression de rythme stoppera à ce point.
- L'instrument sort du mode d'enregistrement.

■ **Correction d'un progression de rythme**

1. Suivre la procédure pour sélectionner l'affichage de STEP RECORD: RHYTHM.

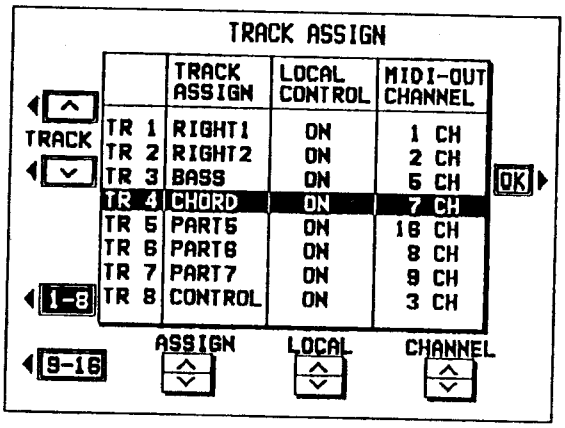
2. Utiliser les boutons MEAS pour vous déplacer sur la mesure à corriger (* apparaît en surbrillance).

3. Corriger les données de rythme.
- Presser le bouton ERS pour effacer les données à la position du curseur.
- Pour effacer toutes les données de la piste actuelle, pressez le bouton CLR, puis pressez le bouton YES sur l'affichage de confirmation.
- Pour annulez la procédure d'effacement, pressez le bouton NO.
- Si vous sélectionnez un rythme correspondant à une mesure différente, les mesures suivantes seront toutes affectées.
- Si des données de rythme ont été enregistrées sur une autre piste, vous ne pourrez pas sélectionner un rythme correspondant à une mesure différente.

Assignation des pistes (Track Assign)

Chaque partie du **SEQUENCER** est toujours assignée à un numéro de piste. Vous pouvez utiliser la fonction TRACK ASSIGN pour ré-assigner les parties aux pistes, comme vous le désirez. Cette fonction sert également à désigner les pistes utilisées pour les données de rythme et de progression d'accord.

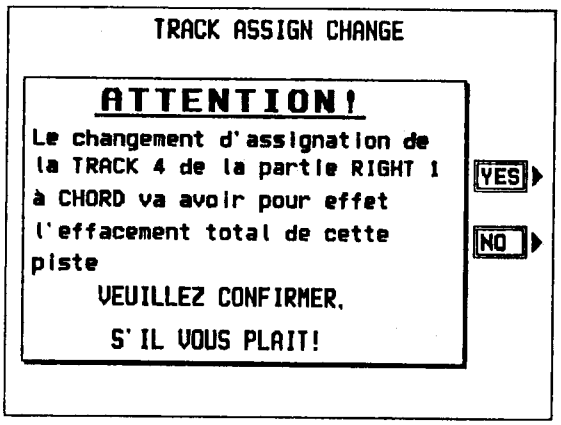
1. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner TRACK ASSIGN.
- L'affichage de l'écran devient le suivant.



2. Utiliser les boutons TRACK ∧ et ∨ pour sélectionner la piste.
- Vous pouvez commuter l'affichage sur celui des pistes 1 à 8 et celui des pistes 9 à 16 en utilisant les boutons 1–8 et 9–16

3. Utiliser les boutons ASSIGN ∧ et ∨ pour sélectionner la partie correspondant à la piste spécifiée.
- Sélectionner l'une des parties suivantes: RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, PART 4 à PART 15, DRUMS, CONTROL, APC, CHORD, RHYTHM (pour une explication détaillée sur chaque partie du **SEQUENCER**, voir page 46).
- Lorsqu'une partie autre que CONTROL, APC/CHORD ou RHYTHM est affectée, la procédure d'affectation de piste se termine en ce point.
- L'une ou l'autre des parties CHORD et APC peuvent être assignées à une piste, mais jamais les deux à la fois.
- Les parties RHYTHM, CONTROL et APC/CHORD ne peuvent pas être assignées à plus d'une piste.
- Vous pouvez utiliser les boutons LOCAL ∧ et ∨ pour sélectionner l'état du LOCAL CONTROL en/hors fonction, et les boutons CHANNEL ∧ et ∨ pour assigner MIDI OUT CHANNEL (pour une explication détaillée de ces fonctions MIDI, voir les pages 103 et 104).

4. Lors de l'assignation des parties CONTROL, APC/CHORD ou RHYTHM, presser le bouton OK.
- L'affichage de confirmation suivant apparaît afin de vous prévenir que les données déjà enregistrées seront effacées si vous poursuivez la procédure. Presser YES pour confirmer votre sélection ou NO pour interrompre la procédure.

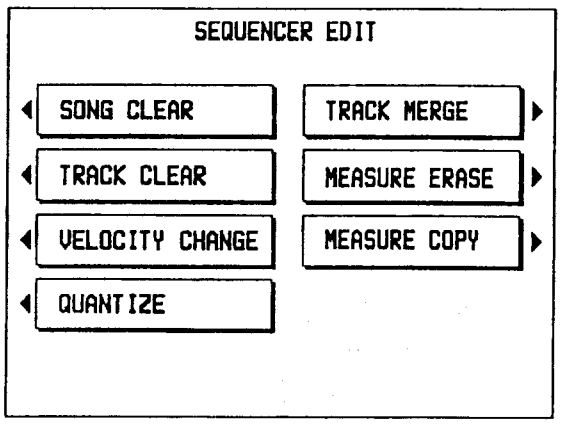

TRACK ASSIGN CHANGE
ATTENTION!
Le changement d'assignation de la TRACK 4 de la partie RIGHT 1 à CHORD va avoir pour effet l'effacement total de cette piste
VEUILLEZ CONFIRMER, S'IL VOUS PLAIT!
YES
NO

Fonctions d'édition d'une interprétation

Les fonctions d'édition vous permettent d'effacer ou de modifier totalement ou en partie une interprétation enregistrée.

Sélectionner la fonction d'édition (EDIT)

1. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner EDIT.
- L'affichage du menu SEQUENCER EDIT apparaît.

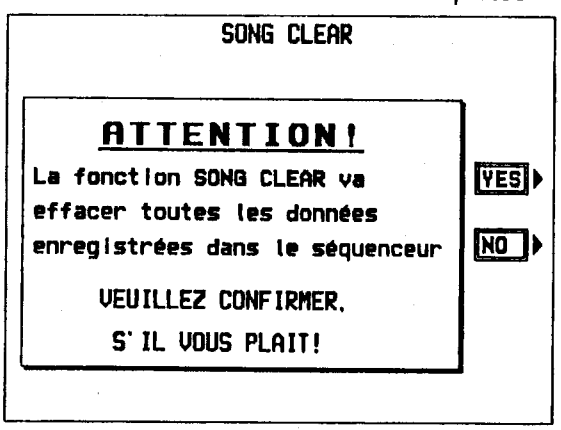


2. Sélectionner la fonction d'édition.
- L'affichage de l'écran change en fonction de votre sélection.

3. Effectuer les procédures d'édition.
- Pendant une procédure d'édition, presser le bouton **EXIT** pour revenir à l'affichage du menu SEQUENCER EDIT.
- Pendant une procédure d'édition, le voyant de **TEMPO/PROGRAM** reste allumé pour vous indiquer que vous pouvez l'utiliser pour effectuer votre édition.

Effacement d'un morceau (SONG CLEAR)

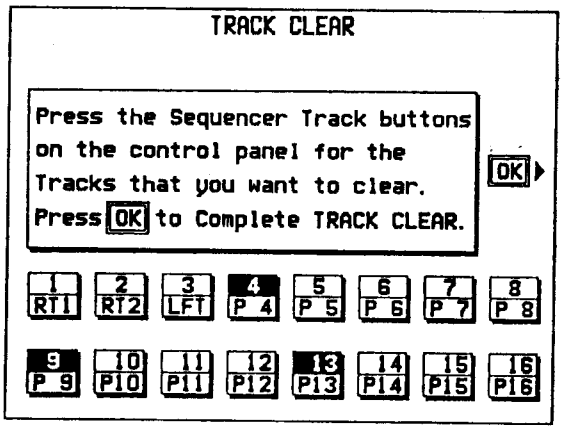
Effacement du contenu de toutes les pistes



Presser le bouton YES pour déclencher la fonction, ou presser le bouton NO pour stopper la fonction.
- Lorsque les données ont été effacées, "COMPLETED!" apparaît sur l'écran et le clavier revient au mode de fonctionnement normal.

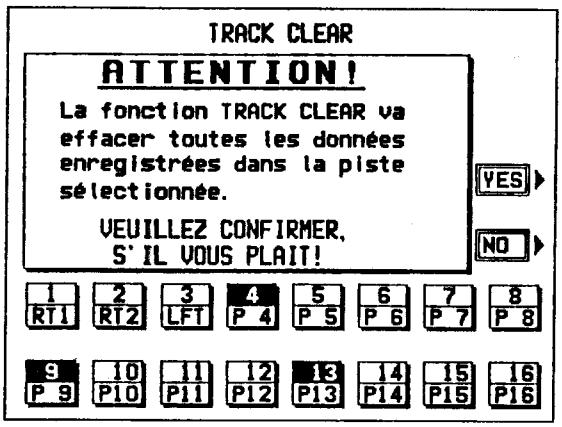
Effacement de piste (TRACK CLEAR)

Effacement du contenu d'une piste (TRACK CLEAR)



1. Sélectionner la ou les pistes que vous désirez effacer.
- Sur l'affichage de l'écran, les pistes sélectionnées sont mises en surbrillance.

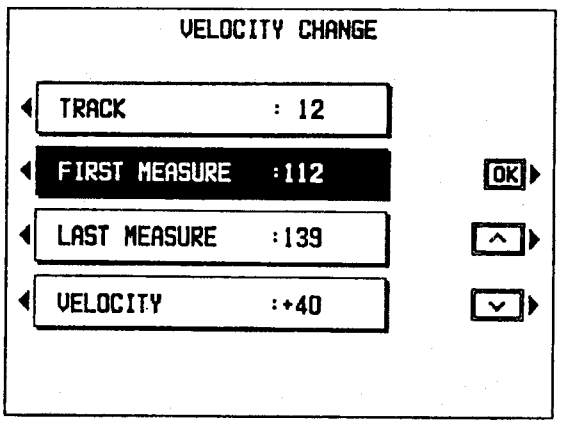
2. Presser le bouton OK:
- L'affichage de confirmation suivant apparaît. Presser le bouton YES pour déclencher la fonction, ou presser le bouton NO pour stopper la fonction.



- Lorsque la donnée a étéeffadée, "COMPLETED!" apparaît sur l'écran.

Changement de vélocité (VELOCITY CHANGE)

Permet de modifier la vélocité enregistrée dans certaines mesures ou certaines pistes.



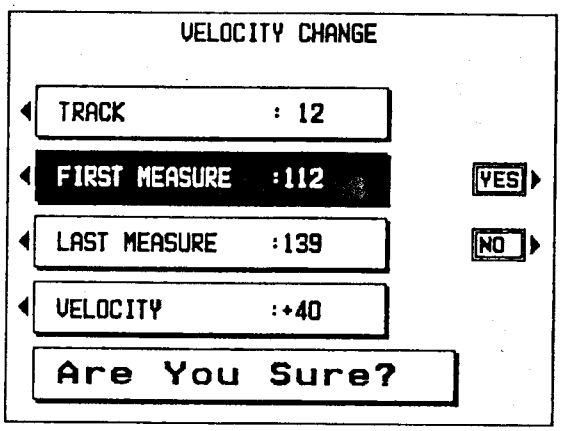
1. Sélectionner TRACK. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le numéro de piste.

2. Sélectionner FIRST MEASURE. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure) du changement de vélocité.

3. Sélectionner LAST MEASURE. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure) du changement de vélocité.

4. Sélectionner VELOCITY. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le niveau de vélocité (–127 à +127).
- La valeur choisie sera additionnée ou retranchée de celle enregistrée.

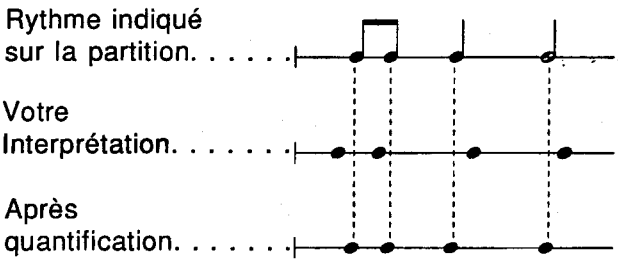
5. Presser le bouton OK.
- L'affichage de confirmation suivant apparaît. Presser le bouton YES pour déclencher la fonction, ou presser le bouton NO pour stopper la fonction.

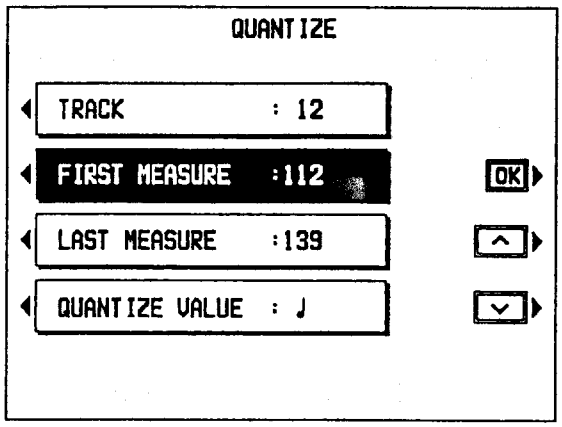


Applications pratiques

La fonction de quantification (QUANTIZE)

La fonction QUANTIZE permet de corriger un décalage non désiré, de votre interprétation par rapport au tempo. Si le rythme est légèrement décalé ou inexact, il sera automatiquement corrigé au niveau de quantification spécifié.



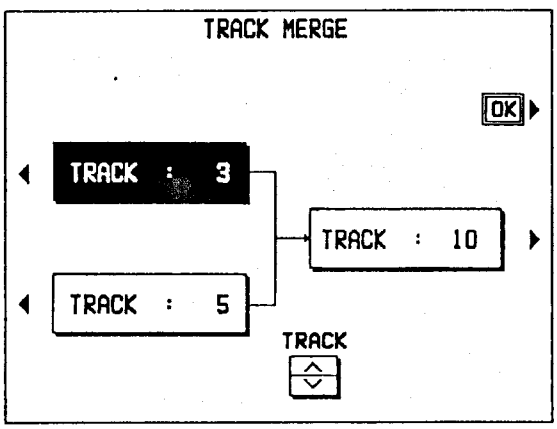


1. Sélectionner TRACK. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner un numéro de piste.
   - Vous ne pouvez pas sélectionner la piste assignée à CONTROL, RHYTHM ou CHORD.
2. Sélectionner FIRST MEASURE. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure) du changement de vélocité.
3. Sélectionner LAST MEASURE. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure) du changement de vélocité.
4. Sélectionner QUANTIZE VALUE. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le niveau de quantification désiré.
   - Sélectionner parmi ♪₃, 𝅘𝅥𝅯, ♪₃, 𝅘𝅥𝅯, ♪₃, ♪, ♩ (le 3 indique un triolet).
5. Presser le bouton OK.
   - L'affichage de confirmation suivant apparaît. Presser le bouton YES pour déclencher la fonction, ou presser le bouton NO pour stopper la fonction.

Fusion de piste (TRACK MERGE)

Permet de fusionner les contenus de deux pistes (pistes source) et d'enregistrer leurs contenus fusionnés sur une troisième piste (piste de destination).

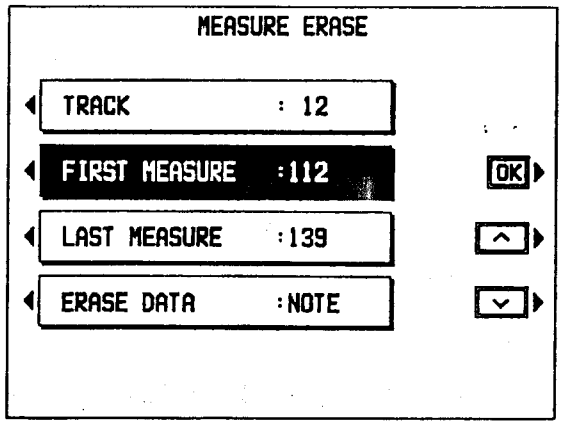
- Lorsque la fonction TRACK MERGE est activée les contenus des deux pistes source sont effacés.



1. Sélectionner les deux pistes source (partie gauche de l'écran).
   - Utiliser les boutons situés à gauche de l'écran pour sélectionner l'une des pistes source et utiliser les boutons TRACK ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste. Répéter cette opération pour sélectionner la deuxième piste source.
   - Vous ne pouvez pas sélectionner la piste assignée à CONTROL, RHYTHM ou CHORD.
   - ATTENTION: Si la partie assignée à la première piste (en haut de l'écran) est différente à celle assignée à la deuxième (en bas de l'écran), la piste de destination sera assignée à la même partie que la première piste.
2. Sélectionner la piste de destination (partie droite de l'écran).
   - Presser le bouton situé à droite de l'écran por sélectionner la piste de destination, et utiliser les boutons TRACK ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de piste.
3. Presser le bouton OK.
   - L'affichage de confirmation suivant apparaît. Presser le bouton YES pour déclencher la fonction, ou presser le bouton NO pour stopper la fonction.

Effacement de mesure (MEASURE ERASE)

Le contenu des mesures spécifiées est effacé. Vous pouvez sélectionner quels types de données seront effacés.



1. Sélectionner TRACK. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner un numéro de piste.
- Vous ne pouvez pas sélectionner la piste assignée à RHYTHM ou CHORD dans laquelle une information de répétition a déjà été enregistrée.
- Si ALL est choisi, les données sont effacées des mesures spécifiées sur toutes les pistes à la fois.

2. Sélectionner FIRST MEASURE. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure).

3. Sélectionner LAST MEASURE. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure).

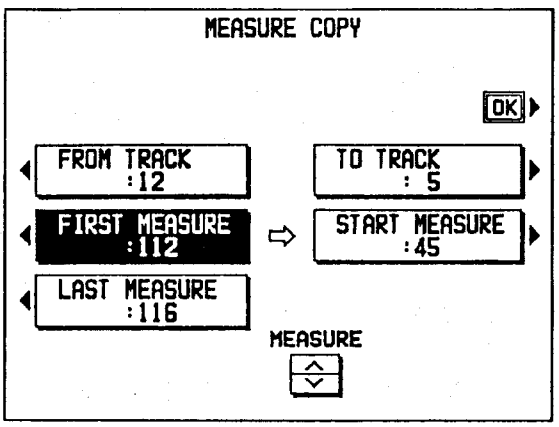
4. Sélectionner ERASE DATA. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le type de données devant être effacé.

> ALL: Toutes les données sont effacées.
> NOTE: Seules les données de note (hauteur, vélocité, etc.) sont effacées
> CONTROL (CTL): Seules les données de contrôle (volume, effet et autres réglages du panneau) sont effacés.

5. Presser le bouton OK.
- L'affichage de confirmation suivant apparaît. Presser le bouton YES pour déclencher la fonction, ou presser le bouton NO pour stopper la fonction.

Copie de mesure (MEASURE COPY)

Cette fonction permet de copier des mesures d'une piste (piste source) sur une autre (piste de destination).
- Sur la piste de destination, les nouvelles données remplacent les précédentes.



1. Sélectionner FROM TRACK. Utiliser les boutons TRACK ∧ et ∨ pour sélectionner un numéro de piste.
- Vous ne pouvez pas sélectionner la piste assignée à RHYTHM ou CHORD dans laquelle une information de répétition a déjà été enregistrée.
- Si ALL est choisi, les mesures spécifiées sont copiées sur toutes les pistes à la fois.

2. Sélectionner FIRST MEASURE. Utiliser les boutons MEASURE ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure) de la piste source.

3. Sélectionner LAST MEASURE. Utiliser les boutons MEASURE ∧ et ∨ pour sélectionner le point de fin (numéro de mesure) de la piste source.

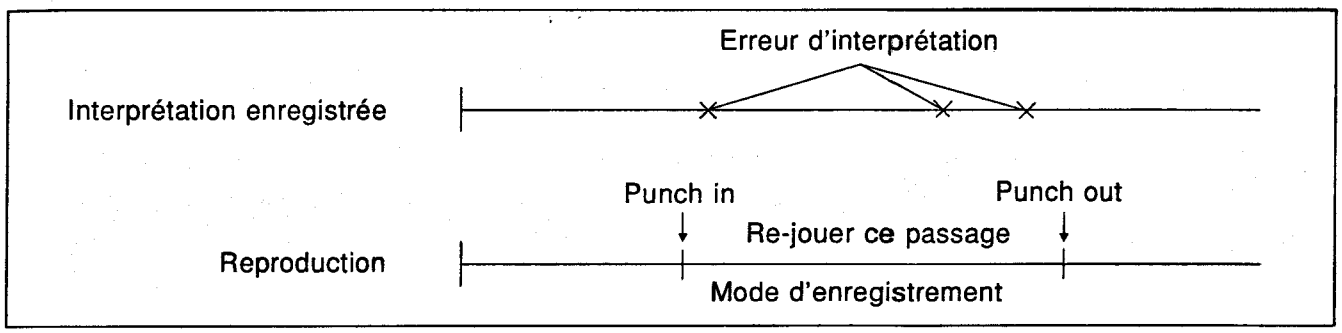
4. Sélectionner TO TRACK. Utiliser les boutons TRACK ∧ et ∨ pour spécifier la piste de destination.
- ATTENTION: Les données d'une piste concernant CONTROL, RHYTHM ou CHORD ne peuvent être copiées que sur la même piste.

5. Sélectionner START MEASURE. Utiliser les boutons MEASURE ∧ et ∨ pour sélectionner le point de départ (numéro de mesure) de la piste de destination.

6. Presser le bouton OK.
- L'affichage de confirmation suivant apparaît. Presser le bouton YES pour déclencher la fonction, ou presser le bouton NO pour stopper la fonction.

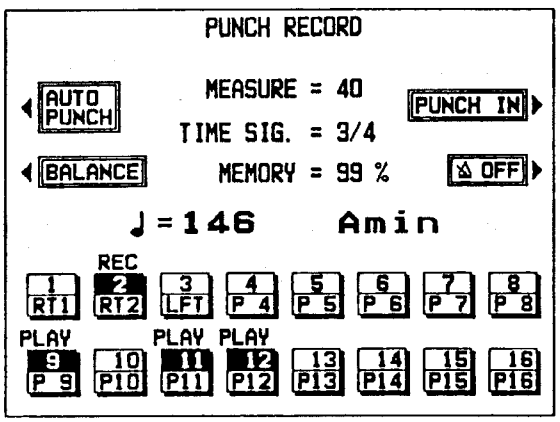
Enregistrement par insertion (Punch Record)

Si l'on commet une erreur pendant un enregistrement, ou si l'on désire modifier l'enregistrement pour une autre raison, il est possible en utilisant la fonction d'enregistrement par insertion (punch), de corriger un passage déterminé, sans devoir ré-enregistrer la totalité de la piste.



1. En plus de la (les) piste(s) que vous corrigez, vous pouvez aussi écouter les autres pistes pendant votre ré-enregistrement. Pour cela, activez les boutons de spistes que vous désirez entendre.

2. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner PUNCH RECORD.
- L'affichage de l'écran est le suivant:



3. Sélectionner la piste contenant le passage que vous désirez corriger.
- Sur l'écran "REC" indique les pistes déjà enregistrées et "PLAY" les pistes qui sont reproduites.

4. Presser le bouton **START/STOP** pour déclencher la reproduction de la piste spécifiée.

5. Pendant cette reproduction, presser le bouton PUNCH IN lorsque vous désirez commencer à corriger un passage.
- L'enregistrement débute dès que PUNCH IN est pressé. Commencer à jouer immédiatement.
- Le bouton PUNCH IN commute alors sur PUNCH OUT.

6. Presser le bouton PUNCH OUT lorsque vous désirez stopper votre enregistrement.
- L'enegistrement s'arrête immédiatement.

7. Lorsque vous avez terminé vos corrections presser le bouton **SEQUENCER**.

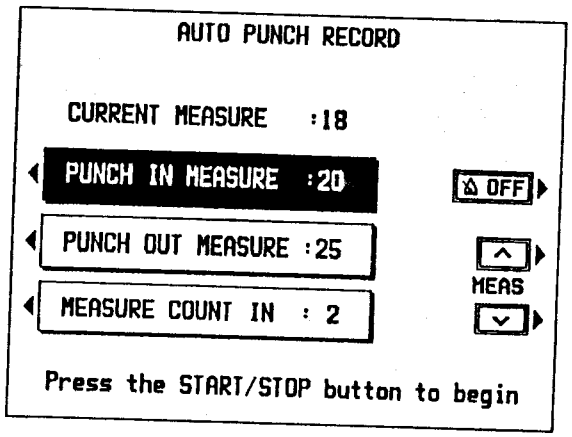
- Vous pouvez également commencer l'insertion en jouant sur le clavier.
- Vous pouvez déclencher PUNCH IN et PUNCH OUT au moyen d'un contacteur au pied (en option) (voir page 42).
- Lorsqu'une mesure de début d'insertion a été spécifiée sur l'affichage AUTO PUNCH RECORD, vous pouvez commencer l'enregistrement avant cette mesure en pressant le bouton PUNCH IN (mode manuel) ou simplement en jouant sur votre clavier.

■ AUTO PUNCH RECORD

Il est également possible de fixer les points d'insertion et de suppression au préalable de manière que l'enregistrement commence et se termine automatiquement aux points spécifiés.

1. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner PUNCH RECORD. Spécifier la piste que vous désirez corriger.

2. Presser le bouton AUTO PUNCH.
- L'affichage de l'écran est le suivant:



3. Sélectionner PUNCH IN MEASURE. Utiliser les boutons MEAS ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la mesure où commencera l'insertion (punch in).

4. Sélectionner PUNCH OUT MEASURE. Utiliser les boutons MEAS ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la mesure où se terminera l'insertion (punch out).
- Le chiffre de la mesure de fin d'insertion (punch out) doit être plus élevé que le chiffre de la mesure de début d'insertion (punch in).
- La mesure de fin d'insertion spécifiée ne sera pas enregistrée.

5. Sélectionner MEASURE COUNT IN. Utiliser les boutons ∧ et ∨ pour spécifier le nombre de mesures que l'on désire voir jouer avant la mesure d'insertion.
- Sélectionner la mise en fonction du métronome à l'aide du bouton metronome ON/OFF.

6. Presser le bouton **START/STOP**.
La reproduction commence à la mesure indiquée par CURRENT MEASURE sur l'écran.

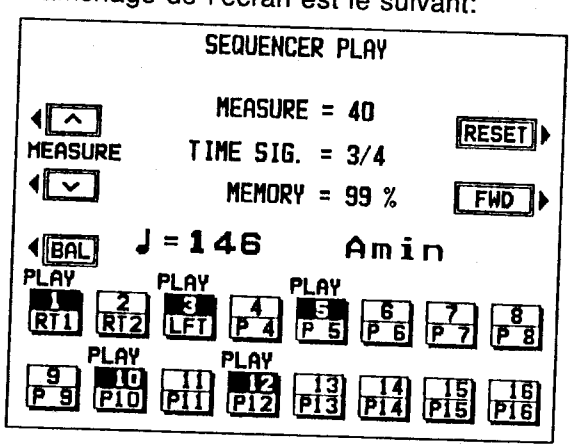
7. Enregistrer votre nouvelle interprétation.
- Le mode d'enregistrement s'enclenche automatiquement dès que le reproduction arrive à la mesure de début d'insertion (punch in). Le mode d'enregistrement s'arrête dès que la reproduction arrive à la mesure de fin d'insertion (punch out).

8. Lorsque vos corrections sont terminées, pressez à nouveau le bouton **SEQUENCER**.

Reproduction d'un morceau enregistré

Lors de la reproduction d'un morceau enregistré (séquence), vous pouvez sélectionner à partir de quelle mesure vous désirez que la reproduction débute.

1. Sur l'affichage du menu **SEQUENCER**, sélectionner PLAY.
- L'affichage de l'écran est le suivant:



2. Utiliser les bouton MEASURE ∧ et ∨ pour spécifier la mesure du début de la reproduction.
- "MEASURE=" indique le numéro de la mesure sélectionnée.
- Si vous ne connaissez pas le numéro de la mesure, vous pouvez utiliser le bouton FWD pour effectuer une avance rapide tout en écoutant la reproduction de la séquence (ce bouton n'est pas en service en mode normal de reproduction).
- Vous pouvez presser le bouton RESET pour revenir au début de la première mesure et rappeler l'état du panneau qui était actif au début de l'enregistrement. (Ce bouton est inopérant pendant la lecture.)
- Le volume de chaque piste peut être contrôlé grâce aux boutons BAL.

3. Presser le bouton **START/STOP**.
- La reproduction de la séquence débute à partir de la mesure spécifiée.
- Lorsque la reproduction commence sur une mesure où **INTRO**, **COUNT INTRO**, **FILL IN** ou **ENDING** ont été enregistrés, la variation enregistrée ne sera pas reproduite.

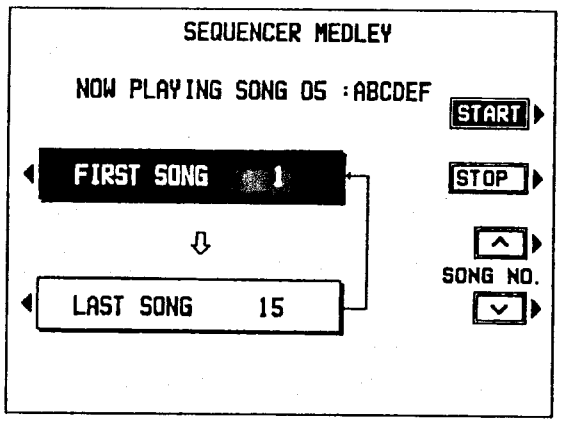
4. Pour arrêter la reproduction, presser à nouveau le bouton **START/STOP**.
- Si vous pressez encore le bouton **START/STOP**, la reproduction reprendra sur le temps de la mesure sur lequel elle s'était arrêtée.

Reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (Sequencer Medley)

Vous pouvez écouter la reproduction enchaînée de plusieurs morceaux (ou séquences), les uns après les autres automatiquement.
- Les interprétations qui ont été sauvegardées dans le format "Standard MIDI File" ne sont pas lues dans ce mode.
- La procédure pour sauvegarder vos enregistrements sur disquette est expliquée dans la partie V: La fonction du lecteur (page 72).

1. Insérer une disquette dans le lecteur.

2. Sur l'affichage du menu de **SEQUENCER**, sélectionner MEDLEY.
- L'affichage de l'écran est le suivant:



3. Sélectionner FIRST SONG. Utiliser les boutons SONG NO. ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la première séquence.

4. Sélectionner LAST SONG. Utiliser les boutons SONG NO. ∧ et ∨ pour spécifier le numéro de la dernière séquence.

5. Presser le bouton START.
- Les séquences comprises entre les numéros spécifiés plus haut sont reproduites par numéro croissant.
- Si vous pressez le bouton **START/STOP**, la séquence en cours de reproduction est interrompue et la reproduction de la séquence suivante débute.

6. Pour arrêter la reproduction enchaînée, presser à nouveau le bouton STOP.

7. Pour revenir à l'affichage normal, presser le bouton **SEQUENCER**.